1996年2月1日発行(毎月1回1日発行)第15巻第2号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる!動かせる!家族全員で楽しめる! コンピュータの新しい活用法を満載!!

FEBRUARY 1996 2

BASIC Magazine



定価 500Yen

Win95対策

HDD(ハードディスク)不要データ処分法と空き容量倍増法

パワーアップ大作戦

これからのハードディスク必須容量は?

●容量アップ&バックアップに欠かせない大容量記憶装置大紹介!

●ドライバー1本でOK! 記憶装置増設講座

番外編 写真でわかるODPの装着方法

156機種のパソコンを救済!

最新ODP機種別一覧表

PC-FXゲームアクセラレータ講座

PC-FXGAプログラミング日記 其ノ二「モデルのデータ構造と回転・平行移動を勉強した」の巻

今年からはじめるパソコン通信の基礎講座

マンガで学ぶ!インターネット



国産初のWin95専用オリジナルRPGをはじめ,4タイトルを紹介

●R2~遺跡への道●Microsoft Fury³●Loony Labyrinth●ブルー・シカゴ・ブルース



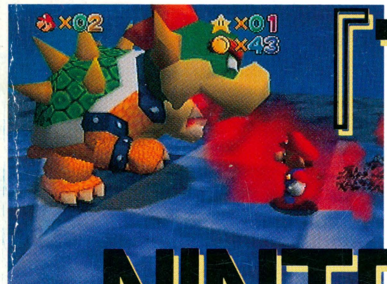
最新パソコン情報

●富士通 FMV-BIBLO新シリーズ●エプソンダイレクト Endeavor VT-2000●Panasonic PRONOTE AVシリーズ●NEC新98CanBeシリーズ/VALUESTARシリーズ/新98MATE Xシリーズ/Lavieシリーズ

547名に当たるお年玉プレゼント+モニタープレゼント!

短期緊急攻略!

Revivalザナドゥ2リミックス



『マリオ』の生みの親・宮本 茂が語った! NINTENDO64最新情報

コンピュータだから楽しめる頭脳の体操



誰でも打ち込める22本のプログラムを掲載!!

綴じ込み付録 **SUPER SOFT Hot Information**

今月発売される全175本を完全掲載

あらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる!

パソコンゲーム・セレクション

●アローン・イン・ザ・ダーク3●アルティメットブレイド

話題のアーケード・ゲームを徹底紹介

ファイティング バイパーズ●セクシーパロディウス●沙羅曼蛇2●リアルバウト餓狼伝説


夢をかたちに
信頼と創造の富士通
始めるひとが、
ふえてきた。

FUJITSU

Pentium™プロセッサ100MHz搭載の最強スタンダードマシンFMV-DESKPOWER S、248,000円(税別)で新登場。



intel inside pentium PROCESSOR

Designed for Microsoft® Windows®95

新登場

DESKPOWER S

●CPUにPentium™プロセッサ100MHz搭載●インターネットもすぐに始められるボイス機能付FAXモデム(14,400bps)標準装備●ステレオスピーカ内蔵の15インチCRT●VRAMを2MB搭載、高速画像表示を実現●ハードディスク850MB、メモリ8MB標準装備(Windows® 3.1モデル、Windows® 95モデル)●4倍速CD-ROM●高速処理を可能にするPCIバス採用

3.1モデル　248,000円(税別)/95モデル　248,000円(税別)

①Windows®95対応。
②Pentium™プロセッサ搭載。
③インターネットに充実対応。
④ワープロは「一太郎」、「Word」、「OASYS」、表計算は「1-2-3」、「Excel」から選べる※。
⑤多彩なソフトが約40種類、初めから付いてくる。

※ワープロ、表計算は、「一太郎＋Lotus1-2-3」、「Word＋Excel」、「OASYS＋Lotus1-2-3」の3タイプの組み合わせから選べます。

インターネットも、Windows®95も、すぐに使える、新DESKPOWERシリーズ。

	DESKPOWER C 新登場 FMV-590C3モデルDPC	DESKPOWER CV 新登場 FMV-590C3モデルDPCV	DESKPOWER S 新登場 FMV-5100D5モデルDPS	DESKPOWER SX 新登場 FMV-5120D5モデルDPSX	DESKPOWER H 新登場 FMV-5133D5モデルDPH	DESKPOWER T 新登場 FMV-5133T3モデルDPT
CPU	Pentium™プロセッサ(90MHz)		Pentium™プロセッサ(100MHz)	Pentium™プロセッサ(120MHz)	Pentium™プロセッサ(133MHz)	
メインメモリ	8MB(Windows® 3.1モデル Windows® 95モデル)	8MB(Windows® 95モデル)	8MB(Windows® 3.1モデル Windows® 95モデル)	8MB(Windows® 3.1モデル) 16MB(Windows® 95モデル)		16MB(Windows® 3.1モデル Windows® 95モデル)
ハードディスク	635MB		850MB			1GB
CRT/ステレオスピーカ	ステレオスピーカ内蔵15インチCRT一体型		ステレオスピーカ内蔵15インチCRT	15インチCRT、ステレオスピーカ標準添付	17インチCRT、ステレオスピーカ標準添付	
FAXモデム	ボイス機能付FAXモデム(14,400bps)			―	―	FAXモデム(28,800bps)
その他	―	MPEGチューナ	―	―	―	STEALTH 64 VIDEO VRAM
価格(税別)	3.1モデル 95モデル 228,000円	95モデル 288,000円	3.1モデル 95モデル 248,000円	3.1モデル 288,000円 95モデル 328,000円	3.1モデル 358,000円 95モデル 398,000円	3.1モデル 458,000円 95モデル 458,000円 MO(95)モデル518,000円

●DESKPOWER シリーズのメモリは最大128MBまで増設可能(ただし、標準搭載のメモリを交換する必要があります。Tは192MBまで)
※各機種ともWindows® 3.1モデルとWindows® 95モデルがあります(ただし、DESKPOWER CV、DESKPOWER T-MOモデルは、Windows® 95モデルのみ)。

(富士通の国際標準機)
FMV DESKPOWER

富士通Windows® 95テクニカル・ホットライン 0120-39-9550
FMVシリーズのWindows® 95ソフトインストール、アップグレードなどに関する技術的な相談窓口です。
(月～土 9:00―17:00 休日、祝日および年末年始を除く)　期間：96年1月31日まで。

FAX サービス 043-299-3642 | 本広告の製品カタログをFAXにてお送りしています。 | ①お手持ちのFAXから、左記電話番号へダイヤルしてください。②音声ガイドに従って、ご希望の資料番号を押してください。FMV-DESKPOWERシリーズ 1122[インデックス0001] ③発信音の後にFAXスタートボタンを押し、受話器を置いてお待ちください。FAX番号はおまちがえのないように。*G3FAXのプッシュホン回線でご利用ください。

来て見て、さわって 富士通タッチ!フェア　お店で実施中! 96年1月15日(月)まで。
・FMV-DESKPOWER、BIBLO、TOWNS ・FMTOWNS ・OASYSをお買いあげの方のなかから、抽選で2,000名様にタッチおじさんの「チャンとしたチャンチャンコ」をプレゼント。詳しくは店頭で。

マイコン BASIC Magazine

2

FEB. 1996



CONTENTS

©マイコンBASICマガジン2月号
第15巻 第2号 1996年1月25日印刷
1996年2月1日発行
定価500円(本体485円)
電波新聞社 1996 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141
電話 東京(03)3445-6111(大代表)
振替(東京)5-51961
印刷：奥村印刷㈱ 製本：㈱堅省堂



BM特選プログラム・コーナー

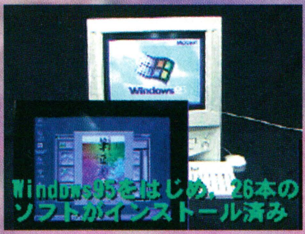
ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

広告さくいん


"Windows95オートプレイ" 対応でセットアップいらず！
そのうえ，盛りだくさんの内容650Mバイト
CD-ROM
BASIC Magazine
Special
BASIC Magazine CD-ROM Special
OFコーナー Special CD版 Vol.2
ナコルル
ヘッドフォン出力端子
ステレオ入力端子
PCカードスロット
マイク端子
家族みんなで見て，感じて，遊べる
マルチメディアCD-ROMマガジン
BASIC Magazine CD-ROM Special
Vol.2
1月中旬発売予定
価格980円

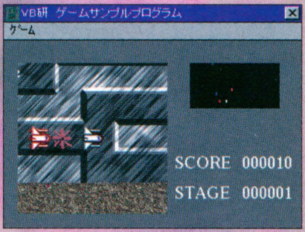
役立つ情報をデジタル・ビデオでキミに！

- フルCGの迫力あるオープニング
- 特集連動企画 パソコン・システム・パワーアップ大作戦
  『ビデオでわかるODP装着編』(協力：アセットコア・テクノロジー)
- 最新パソコン情報
  新DESKPOWER／98ノート／OmniBook 600CT
- チャレンジ ザ ゲーム・コーナー
  『キャロリの障害物競争』最速ビデオの他，
  投稿ビデオを満載！
- ゲーム情報
  誕生〜Debut〜PURE／Dの食卓〜Director's Cut〜／セガサターン新作



本誌プログラミング連載のデータ＆体験版を収録！

- Visual Basic研究所
  マスク作成ツール／カラーマップ変換ツール
  何かに似ているサンプル・ゲーム
  Visual Basic 2.0試用版
  Visual Basic 4.0 32ビット試用版
- Delphi完全マスター
  ダブル・バッファリングの効果がわかるサンプル
- F-BASICプログラム教習所
  ウェーブ再生サンプル・プログラム
  F-BASIC for Windows V3.1体験版
  F-BASIC for Windows V3.1紹介デモ
- Klik＆Playゲーム作成術
  シュールなブロックくずし
  Klik＆Playデモ版
- PC-FXゲームアクセラレータ講座
- めじろ期間限定版





ゲーム体験版やデモも充実度200%

- 鶴田謙二CD教養画集 MADE IN CHINAデモ
- Doll in the House WINDY体験版
- 亜美ちゃんの写真集 Ver1.1
- ぷよぷよ for Windows 体験版＆
  Windows95用アップデート
- ハイパー家計簿2 for Windows
- マイホームドリーム2体験版　etc.



本誌人気コーナーがCD-ROMに！

- OFコーナーSpecial CD版 Vol.2
- ザ・パソコンレクチャーX
- BM特選プログラム・コーナー
  PC-98シリーズ／FM TOWNS／MSX／X68000



さらにオリジナル・ゲームも収録！

- 落ちモノゲーム『トリデス』
- キャロリの障害物競争(最速データ募集中！)

Vol.1も980円で好評発売中!!

まだ買ってない人は書店へ急げ！

マルチメディア時代の
ポップアーティストを育てる

平成8年 4月生願書受付中

健康・医療の無料相談が受けられます（年中無休）

希望者全員が格安で専用寮へ入居できます（年間32万円）

卒業後も専用寮に居住できます（在学中と同額）

- アニメーター科（2年）
- マンガ・コミックプロ養成科（1年）
- デジタル・アニメ・アーチスト（仕上げアート）科（2年）
- アニメ制作科（2年）
- BGデザイナー（背景美術）科（1年）
- アニメAVオペレーター科（2年）
- 声優タレント科（2年）
- CGアニメ・ゲーム科（2年）
- SFX特撮科（2年）
- ビジュアル・イラスト科（2年）
- ジュニア・ノベルズ科（1年）



就職 デビュー 97.74%の実績校
（平成7年3月卒業生）



自分らしく 元気に！

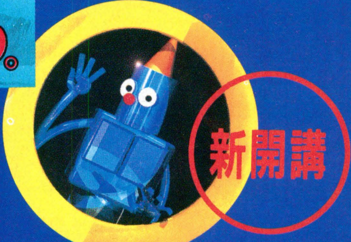
本学院のカリキュラムは人類の新しい文化を創造し、文字通り未来を拓くすばらしいものばかりです。だから、先生方も、情熱をもって教えられますし、生徒も、熱中して思う存分学ぶことができるんだと思います。どうか、ご自分の能力、ご自分の人生を大切にして、新しい時代を元気よく生き抜いていってください。

代々木アニメーション学院
特別招聘最高顧問教授
多湖 輝（たご・あきら）

千葉大学名誉教授。
コンピュータ・グラフィックス協議会評議委員。
東京大学文学部心理学科卒業。同大学院修了。



代々木アニメーション学院制作協力
「楽勝！ハイパードール」
C 1995 伊藤伸平/徳間書店・PIONEER LDC. INC



新開講

- ミュージックアーティスト科（2年）
- ミュージックビジネス科（2年）
- マルチメディアクリエーター科（2年）

21世紀のびっクリエーター教育

代々木アニメーション学院

社団法人 日本映画テレビ技術協会員　財団法人 日本視聴覚教育協会員　社団法人 日本漫画家協会員

入学案内書セット 無料進呈

無料1日体験入学

無料参加 学院説明会

■見学随時（TELで予約を）

（案内書・無料体験・説明会の申込み）

ハガキに、①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科⑦「案内書」又は「体験」あるいは「説明会」と明記して下記へ。

無料一日体験入学日程

東京校	原宿校	八王子校	大阪校	名古屋校
1月14日(日) 2月11日(祝)	1月14日(日) 2月11日(祝)	1月14日(日) 2月11日(祝)	1月21日(日) 2月18日(日)	1月21日(日) 2月18日(日)
福岡校	**仙台校**	**ひがし校**	**札幌校**	**広島校**
1月15日(祝) 2月4日(日)	1月15日(祝) 2月4日(日)	1月14日(日) 2月11日(祝)	1月28日(日) 2月25日(日)	1月28日(日) 2月25日(日)

全国縦断学院説明会日程（無料）

新潟市	宇都宮市	静岡市	和歌山市
1月21日(日)	1月28日(日)	2月25日(日)	2月4日(日)
松山市	**高松市**	**宮崎市**	
1月28日(日)	2月11日(祝)	2月11日(祝)	

お問い合わせ
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-1
フリーダイヤル 0120-310-042 才能を世に（サイノー ヲヨニ）
フリー FAX 0120-310-595 才能すごくいい（サイノー スゴクイイ）

東京校　東京ひがし校　大阪校　名古屋校　福岡校　仙台校　札幌校　広島校　原宿声優スタジオ　八王子特撮ステージ

無料オーディション（全国開催決定）

新人声優・才能発見!!

福岡・札幌・仙台・広島、2月開催決定！

デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-1 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ





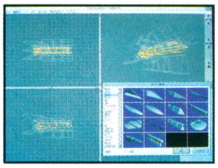
創るという興奮を、いま、すべての人々に。

ゲームアクセラレータボード「PC-FXGA」新登場。

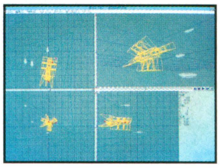
プラモデルを作るようにCGを組み上げる、アニメーションさせる。PC-FXGAとDOGAGENIE1をPC-98*と組み合わせるだけで、「創る」という新しい世界が大きく広がります。もちろんPC-FXやPC-FXGA専用ソフトを楽しむ、さらにはオリジナルゲームの開発が可能な環境までもご用意。プレイ&クリエイト。かつてない興奮体験が、いま、はじまります。

*：動作環境等に関しましては、下記PC-FXGAサポートセンターまでお問い合わせください。

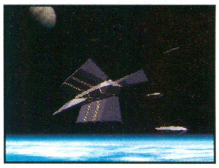
オリジナルCGアニメにチャレンジ！ DOGAGENIE1(PC-FXGAに添付。非売品)



パーツアセンブラ
登録パーツを選択して制作。物体をポリゴンで確認することができます。



モーションエディタ
始点と終点の間の軌跡を制御、カメラ位置や注目点、速度の設定も可能。



アニメーション再生
モーションエディタで設定した動きでのアニメーション再生ができます。

PC-FXGA キャンペーンセット(限定品)
「ゲームアクセラレータボードPC-FXGA」
＋
「GMAKERスタータキット」
このチャンスに、どうぞお早めにお買い求めください。



自分だけのゲームを創ろう。 GMAKERスタータキット

C言語プログラミングをベースに、自分だけのゲーム作りを楽しむためのオーサリングソフトです。
PC-FXおよびPC-FXGA用ゲームの作成が可能です。
*：動作環境等に関しましては、下記のPC-FXGAサポートセンターまでお問い合わせください。

PC-FXGAオーサリングソフトウェア
GMAKERスタータキット 好評発売中 標準価格19,800円(税別)

PC-FXGA

〈PC-9800シリーズ対応〉
ゲームアクセラレータボード PC-FXGA
好評発売中 標準価格**46,000円**(税別)

CGアニメーション入門キットDOGAGENIE1(ドーガジニー1/Windows対応版)他を含むCD-ROM付き。

NECホームエレクトロニクス
パーソナルプロダクト事業部
〒108 東京都港区芝5-33-1(森永プラザビル) TEL.03(3454)5111(大代表)

PC-FXGAに関する技術的なご質問は、NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部PC-FXGAサポートセンターへ。
〈技術的な質問に電話でお答えします〉受付時間／9:00〜17:00 TEL.03(5232)6222
●電話番号のかけまちがいが増えておりますので、番号はよくお確かめの上、おかけください。

自信をもってスタンバイがおくる！

CD-ROM ソフト通販

必ず見つかる他店にない掘りだしものが多数あり！

ハイブリッド　フォトCD　ビデオCD

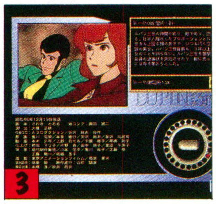
今月のオススメ！



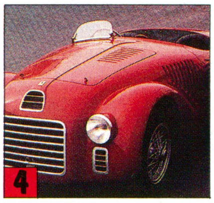
1 渡良瀬橋 (MAC/WIN)
メーカー名：オラシオン
定　価：¥4,900
発売中
¥4,400(税込)



2 FRIDAY10年史 (MAC/WIN)
メーカー名：講談社
定　価：¥4,500
発売中
¥4,050(税込)



3 ルパン三世 エンサイクロペディア (MAC/WIN)
メーカー名：バップ
定　価：¥5,800
発売中
¥5,200(税込)



4 ラ・レジェンド・フェラーリ (MAC/WIN)
メーカー名：二玄社
定　価：¥7,800
発売中
¥7,000(税込)



5 ポルシェ・ヒストリー (MAC/WIN)
メーカー名：ハイテックラボジャパン
定　価：¥8,800
発売中
¥7,900(税込)



6 いたずらな妖精 (Photo CD)
メーカー名：ジャクソン21
定　価：¥3,900
発売中
¥3,150(税込)

写真付で紹介できないのが残念…しかし、まだまだ魅力のある作品が目白押し。

1. 13歳のエチュード(P)……¥3,180
2. 13歳胸いっぱいの想い(P)……¥3,180
3. 朝一番に突っ込んで(V)……¥2,580
4. おしゃぶり風俗大図鑑(W)……¥3,180
5. お嬢様の秘密教えます(W)……¥6,700
6. アメリカンズ(W)……¥6,980
7. 官能メモリアル(P)……¥4,380
8. 巨乳市場(M・W)……¥3,080
9. 若妻とろけ腰 田村香織(V)……¥2,680
10. 激エロ500STAGE-ONE(M・W)……¥6,260
11. 口唇伝説 2枚組(W)……¥6,280
12. 口全ワイセツVol.1MAC(M)……¥7,080
13. 口全ワイセツVol.2 極楽べろ REMIX MAC(M)……¥7,080
14. 口内写生 MAC(M)……¥7,900
15. 極上まんだら 藤田リナ(V)……¥2,680
16. 告白手記 テレクラに溺れたいけないワタシ(M・W)……¥3,600
17. ザ・リアルGOLD 氷高 小夜(V)……¥2,680
18. J.園田俊明の女子校生大全(W)……¥7,780
19. 下着伝説2枚組(W)……¥6,280
20. しゃぶりっ娘(W)……¥5,580
21. 真・淫獣学園 WIN(W)……¥3,380
22. すすってください・桜樹ルイ(M)……¥6,700
23. スチュワーデス真梨子(M・W)……¥6,700
24. スレイブ1 禁断のレスビアン(M・W)……¥3,980
25. スレイブ2 奴隷失禁(M・W)……¥3,980
26. セーラ服緊縛図鑑(M)……¥9,580
27. 挿入洞(M・W)……¥3,080
38. ダッチROM G・SPOT潮吹き シミュレータ(M・W)……¥5,780
29. 桃発生ちくび― 一色麗失(V)……¥2,680
30. ドクター古川と美里まりの感じるツボ教えます(M・W)……¥2,480
31. 隣を覗きたい(W)……¥3,880
32. 盗み撮られた若奥様(V)……¥2,580
33. ヌレヌレ福袋(W)……¥3,880
34. 野原の妖精たち WIN(W)……¥6,080
35. 背徳淑女 V(V)……¥3,080
36. 「デビューします2」野上アキ(M)……¥6,260
37. 「デビューします3」西島リサ(W)……¥5,560
38. 「デビューします」中川祐子(M)……¥6,960
39. 電脳桃色百科(W)……¥6,080
40. Peach2 AV美少女写真館(P)……¥3,980
41. 美少女白書1(V)……¥2,380
42. 美少女白書2(V)……¥2,380
43. 人妻調教マニュアル(M)……¥7,980
44. ビンビン福袋(W)……¥3,880
45. ごっくんPLEASE(W)……¥6,380
46. 藤谷しおりBEST(V)……¥2,580
47. プリズン4(M・W)……¥3,980
48. ブルセラ・アドベンチャー2(M・W)……¥3,180
49. テリー伊藤/ヤラセッ娘スクリーンセーバー(M)……¥3,880
50. ベストオブインモラル天使(V)……¥3,080
51. ベビーフェイス 水木マリ(V)……¥3,880
52. 豊乳拘束 西野美緒(V)……¥2,680
53. 水着を脱いだ17才 松田千奈(V)……¥3,080
54. ミニスカ大好き！(P)……¥3,880
55. 召使いSPECIAL(W)……¥10,080
56. YAWARA！かいな 美樹あゆみ(V)……¥2,780
57. 百合図鑑3(V)……¥3,080
58. 百合族ハイパーレズビアン(V)……¥2,380
59. LOVERSベストセレクション2 浅倉舞 MAC(M)……¥6,880
60. ランジェリーコレクション(P)……¥3,880
61. 令嬢教師～水野 愛～(V)……¥3,080
62. リボンをほどいて宝生舞(V)……¥3,080

「新品・中古&パソコン・TVゲーム、ハードも多数ございます。お気軽にお問い合わせください」

新品おすすめパソコン



7 PC-9821 V7/C4K mpdel A/B
Pentium 75MHz
14インチCRT一体型
定　価：¥218,000
A=一太郎モデル
B=WORDモデル
¥TELにて



8 PC-9821 Cb3/T model A/B
Pentium 75MHz
14インチCRT一体型
定　価：¥298,000
A=一太郎モデル
B=WORDモデル
¥TELにて



9 PC-9821 Cx3/S7M mpdel A/B
Pentium 100MHz
17インチCRT
定　価：¥458,000
A=一太郎モデル
B=WORDモデル
¥TELにて

年初めを飾るのはやっぱり!! SEGA™ セガサターン通販



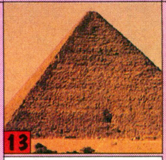
10 メビウスリンク2
メーカー名：エクシング
定　価：¥6,800
発売中
¥5,100(税込)



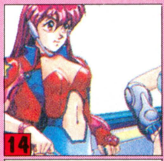
11 ルナティックドーン 開かれた前途
メーカー名：アートディンク
定　価：¥8,800
発売中
¥6,600(税込)



12 R2 遺跡への道
メーカー名：TGL
定　価：¥9,800
発売中
¥7,300(税込)



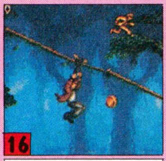
13 ANKH ～ピラミッドの謎～
メーカー名：レイ
定　価：¥9,800
発売中
¥7,300(税込)



14 DOKI！DOKI！ぷりてぃリーグEX
メーカー名：GUP2
定　価：¥6,980
発売中
¥5,300(税込)



15 THE HIVE WARS
メーカー名：ケイエスエス
定　価：¥11,400
発売中
¥8,500(税込)



16 ピットフォール マヤの大冒険
メーカー名：ゲームバンク
定　価：¥8,800
発売中
¥6,600(税込)



17 トレインシミュレーター 中央線201系
メーカー名：ポニーキャニオン
定　価：¥5,800
発売中
¥4,300(税込)

今月の目玉



18 Jリーグ プロサッカークラブを作ろう！
メーカー名：セガ
定　価：¥6,800
発売予定：1月12日
¥TELにて

お年玉でJリーグ経営をしよう!!

パソコンショップ　スタンバイ通販営業部

SRGタカミヤ 株式会社　〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-2 桝本ビル TEL.(06)634-7868 FAX.(06)635-2288

お申し込み方法

【注文書】
タイトル名、MAC or WIN、住所、氏名、年令、電話番号、金額を明記の上、上記までお送り下さい。

タイトル名
〒住所
氏名
年齢
電話番号
金額

MAC or WINも忘れずに書いてネッ！

- 送料は1回のご利用に付900円(税込)です。ご購入商品合計が2万円以上の場合は無料です。
- 現金書留の場合：注文書（左記参照）と、代金を同封で当社までご郵送下さい。
- 銀行振込の場合：TEL、FAX、郵便（共に要注文書 左記参照）でお申し込みの上〔東海銀行 梅田支店（普）1058895 口座名：SRGタカミヤ（株）スタンバイマルチメディア事業部〕までお客様名でお振込下さい。

※商品はご注文頂いた後（銀行振込・現金書留の場合は代金確認後）2～10日でお届け致します。（在庫切れの場合は10日以上掛かる場合がございます）※損傷商品は無償交換致します。※商品到着後一週間以内は未開封品に限り返品可能です。但し、送料はお客様ご負担になります。※その他、ご不明な点は何なりとお気軽にお問合わせ下さい！販売価格は全て現金特価です。また、販売価格および送料は全て税込です。販売価格は相場により変動しますので了承下さい。

ツクモ決算セ〜ル!!

TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO

お申し込みは今すぐ! 受注専門フリーダイヤル 0120-377-999

各社新製品のオンパレード!! 情報はツクモでキャッチ!

NEC 98MATE VALUESTAR　Win95快適に作戦! RAM　／　98MULTI 98 CanBe　カンタンマルチメディアステーション

選べるソフト この他人気ソフト多数インストール済

model A: 一太郎 + Lotus1-2-3 ／ model B: Word + Excel

目的に合わせてお選び下さい!



PC-9821V7/S5K model A or B 15"

標準価格¥238,000

オリジナル 16MBRAM仕様モデル(標準8MB)

CPU Pentium75MHz

■RAM 16MB(最大128MB) ■HDD 850MB
■CD-ROM 4倍速内蔵
■モニタ 15インチマルチスキャン

限定10台 **特価¥199,800**

★プラス¥40,000で17インチモデルにも出来ます!!



PC-9821Cx3/S7M model A or B 17"

標準価格¥458,000

ココが違う!! すぐにOK!
●ビデオCD再生可能(MPEGデータ)
●通信カラオケ

CPU Pentium100MHz

■RAM 16MB(最大128MB) ■HDD 1.2GB
■CD-ROM 4倍速4連装内蔵 ●TV・ビデオキャプチャー機能内蔵
■モニタ 17インチマルチスキャン

限定10台 **特価¥329,800**

ツクモのイチオシ DOS/V!! Windows95 インストールマシン勢揃い!!

それぞれインストールソフトが、一太郎/OASYS/Word(表計算+ワープロ)の3モデルから選べます

IBM Aptiva555 2144-N41

快適な通信環境で、話題のINTERNETへも素早くアクセス!すぐに出来ることだらけのマシンです。



15" NEW
■CPU Pentium100MHz
■RAM 8MB(最大128MB)
■HDD 1GB
■CD-ROM 4倍速内蔵
■モデム(データ/FAX) 28.8/14.4Kbps ボイス付

特価¥238,000

FUJITSU FMV DESKPOWER C FMV5DC シリーズ



15" NEW
■CPU Pentium90MHz
■RAM 8MB(最大128MB)
■HDD 635MB
■CD-ROM 4倍速内蔵
■モデム(データ/FAX) 14.4Kbps ボイス付

特価¥188,000

DESKPOWER S FMV5DS シリーズ



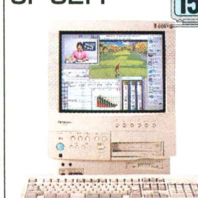
15" NEW
■CPU Pentium100MHz
■RAM 8MB(最大128MB)
■HDD 850MB
■CD-ROM 4倍速内蔵
■モデム(データ/FAX) 14.4Kbps ボイス付

特価¥208,000

Panasonic WOODY PD

PD搭載のウッディ、大容量ならまかせて! TV,ビデオCDもOK!

CF-32FP



15" NEW
■CPU Pentium100MHz
■RAM 8MB(最大64MB)
■HDD 540MB
■CD-ROM 4倍速内蔵
■モデム(データ/FAX) 14.4Kbps

特価¥278,000

'96年もゲーム三昧になりそう…な予感です!!

ゲーム専門店 ソフト8号店☎03-3251-0099 ★他各種ハード/ソフトをツクモならではの品揃え
パソコン総合店 パソコン本店4F☎03-3253-1899 **大特価にて販売中!!**

'96年もSATURNのハイスペックが君の部屋を未体験ゾーンに変える!! 大特価販売中

HISATURN 標準価格¥54,800　V・SATURN オープンプライス　SEGA SATURN 標準価格¥34,800



★キャッシュバックキャンペーン実施中(1/15日迄)!!

業務用ソフトを中心に大作ソフトがめじろ押し!! (価格は定価です)

発売中	バーチャファイター2	¥6,800
〃	ガンバード	¥5,800
〃	ダライアス外伝	¥5,800
〃	結婚〜Marriage〜	¥6,800
〃	Wizard's Harmony	¥4,900
〃	湾岸デッドヒート ※1	¥5,800
〃	セガラリー・チャンピオンシップ ※1	¥6,800
〃	バーチャレーシング ※1	¥5,800

※1レーシングコントローラー(¥5,800)対応ソフト

今年もPlayStationは広いジャンルのゲームをカバーするぞ!!

SONY SCPH-3000 オープンプライス



特価¥26,800

※店頭のみのお取扱となります。

あの名作の復刻版、シリーズ第2作が続々登場だ!! (価格は定価です)

発売中	リッジレーサーレボリューション	¥5,800
〃	ストリートファイターZERO	¥5,800
〃	ニチブツアーケードクラシックス	¥4,980
〃	闘神伝2	¥5,800
〃	東京ダンジョン	¥6,800
〃	NBAパワーダンカーズ	¥5,800
〃	キリークザブラッド2	¥5,800
〃	テーマパーク	¥5,800

PIONEER LaserActive

ハイクォリティな映像とサウンド。ゲームだけでなく……

CLD-A100 (CD/LDプレーヤー)

特価¥28,000

LDプレーヤーとしてもお買得!!



★光デジタルアウト端子付!

期間中、ツクモで本体+PACお買い上げの方に **ゲームソフト2枚プレゼント!!** ※タイトルは選べませんのでご了承下さい。

メガドライブ系のゲームを楽しむなら プレーヤー+PAC-S1
PCエンジン系のゲームを楽しむなら プレーヤー+PAC-N1

各¥35,800 ※パソコンとつなげるタイプもございます。お問い合わせ下さい!

PIONEER おもしろアダプター新登場!!

3Dアダプターシステム **TDA-3S** 立体くん 標準価格¥19,800



ビデオカメラ、VTR、TV、ゲームの映像が立体映像になるゾ!!

特価¥13,800 ※映像によっては立体に見えない場合があります。

【東　京】●パソコン本店(各種パソコン・周辺機器・アミューズメント)●本店IIWindowsタワー(DOS/V・ワープロ)●DOS/Vパソコン本館(DOS/Vパソコン・Mac・下取り)●万世店(総合通信機器)●5号店(ビデオ・ムービー・CS)●ソフト8号店(ゲーム機・ゲーム用ソフト)●買取センター(ゲーム機・ゲーム機用ソフト買取り)●ニューセンター店(パソコン・中古・下取り・買取り)
【名古屋】●名古屋1号店(パソコン全般)●名古屋2号店(パソコン全般・総合通信機器・ビデオ)【札　幌】●札幌店(パソコン全般・総合通信機器)●DEPOツクモ2番街店(パソコン全般)

マイコンソフト



XRGB-1は家庭用のビデオデッキやレーザーディスク・プレイヤーなどのNTSC標準信号、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム基板の映像を、パソコン用のディスプレイで表示するための変換装置です。



※写真は開発中のものです。デザインなど、予告なく変更する場合がありますので、ご了承ください。

XRGB-1
UP SCAN CONVERTER UNIT

標準価格 26,800円(税別) 好評発売中

■XRGB-1 セット内容 | XRGB-1本体、ACアダプター、15ピン・アナログRGBケーブル，IBM PC用RGB変換ケーブル（入力用），IBM PC用RGB変換ケーブル（出力用），オーディオ変換ケーブル，微調整ドライバーが同梱されています。

ビデオ・接続ケーブル，S端子ケーブルなどは，同梱されていません。

■入力端子と接続

XRGB-1にはビデオ端子，Sビデオ端子，21ピンRGBマルチ入力端子があります。これらの端子から入力された信号はパソコン用ディスプレイのRGB信号に変換されます。

また，パソコン入力用の15ピン・アナログRGB端子がありますので，パソコンと映像機器を切り替えて使うことが可能です。

（上記3入力端子のうち，２つ以上の入力がある場合，21ピンRGBマルチ端子・Sビデオ端子・ビデオ端子の優先順位となります。）

■対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz（640×480ドット）または，水平同期周波数15kHz（200ライン）の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイに対応しています。

★水平同期周波数31kHz(640×480ドット)の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイの例

VGAまたはPC-9821対応ディスプレイ	MITSUBISHI RD17G,MAG DX15N 飯山電機 MF-8617B,NANAO 54T NEC PC-KM152,153R,173 ICM LS-2617FN など
FM TOWNS用ディスプレイ	富士通 FMT-DP531,532,8711 など

SHARP製パソコンX68000用ディスプレイ（CZ-600D など）は水平同期周波数31KHzの画面モードでは使用できません。

★水平同期周波数15kHzの画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイの例。

メーカー	機種名
NEC	PC-KD861,871,1531V,862,862S,863S,863G PC-TD151,211,PC-TM151
SHARP	CZ-600D,601D,602D,603D,604D,605D,606D CZ-607D,612D,613D,614D,615D,860D,880D CU-15M1,14TV,14HD
FUJITSU	FMT-DP531,532,535,536,5351,5361,8311,8711

★以下のディスプレイは水平同期周波数が24kHzなので，対応していません。

NEC　PC-KD854N,855,881,882
SHARP　CU-14GD,14FD,14KD,14MD,14PD など

発売元：電波新聞社 販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-3445-8201(ダイヤルイン)

企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）☎06-203-2827

東京本社	03-3445-6111(大代表)	札幌支局	011-641-5591	関東総局	0273-26-3206	名古屋支局	052-261-4541	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361(大代表)	仙台支局	022-227-7211	松本支局	0263-36-2266	金沢支局	0762-63-8661	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411(大代表)	新潟支局	025-245-2526	静岡支局	054-254-6405	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	099-226-3630

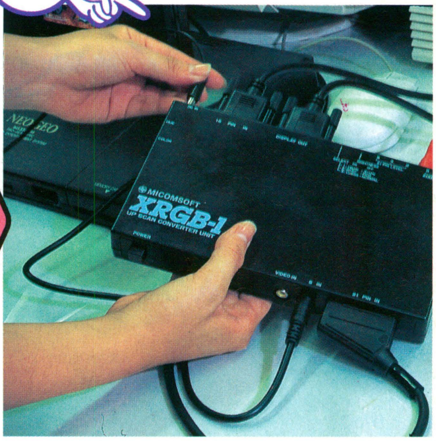
XRGB-1 接続と対応機種



▲XRGB-1本体の入力端子に，ビデオデッキやゲーム機などを接続します。



▲XRGB-1の「DISPLAY OUT」からパソコン用ディスプレイに接続します。



▲全ての接続が終わってから，ACアダプターを接続してください。



▲接続例。



▲XRGB-1の電源が入っている時は，ゲーム機やビデオなどの映像が表示されます。



▲XRGB-1の電源を切ると，パソコンの映像が表示されます（パソコン接続時）。

入力映像の比較例



家庭用テレビにビデオ入力で接続して表示。



XRGB-1を使用し、パソコン用ディスプレイに表示。

■使用RGBディスプレイ：SONY GVM-1415

21ピンRGBマルチ入力端子に接続できる家庭用ゲーム機

メーカー	機種名	接続に必要なもの	
SNK	NEO･GEO	NEO･GEO用RGBケーブル	※1
セガ	メガドライブ メガドライブ2	XMD-2RGB/S，XMD-3RGB/Sと21ピンRGBマルチケーブル	※2
ソニー・コンピュータエンタテインメント	プレイステーション	プレイステーション用RGBケーブル	※3
任天堂	スーパーファミコン	スーパーファミコン用RGBケーブル	※4

※1 SNK社より発売中。型番 FCG-9　価格 2,200円（税別）

※2 電波新聞社より発売中。型番 XMD-2RGB/S（メガドライブ用），XMD-3RGB/S（メガドライブ2用）価格それぞれ6,900円（税別）（注意）XMD-2RGB/Sは，生産中止の商品です。

※3 ソニー・コンピュータエンタテインメント社より発売中。型番 SCPH-1050　価格 2,500円（税別）

※4 任天堂社より発売中。型番 SHVC-010　価格 2,500円（税別）

※ゲーム機の対応は当社が独自に調査したものです。各メーカーへのお問い合わせはご遠慮ください。

※21ピン端子には家庭用ゲーム機の他，業務用のゲーム基板も接続できます。その際には21ピン・アナログRGB出力のあるコントロール・パネルが必要です。ただし基板の機種によってはうまく映らないものもあります。

接続可能なビデオ機器

VHSビデオデッキ，S-VHSビデオデッキ，8ミリビデオデッキ，Hi8ビデオデッキ，レーザーディスク・プレイヤーなど。

※家庭用ゲーム機は，各ゲーム機に標準添付のAV出力ケーブルや，各社から発売されているSビデオケーブルなどで，接続できます。

J-DMA 社団法人日本通信販売協会会員

SINCE 1985

COMPUTER BANK

Windows95キャンペーン！ (03)3797-1221

最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

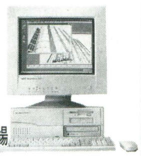
電話一本で あなたの お手元に

- 代金引換システム(商品到着時の代金支払でOK!)
- 全国無料配送(お買い上げ3万以上、日曜配達可)
- 頭金なしクレジット、ボーナス一括払いもOK!
- 全商品保証付(中古品も1年間の保証付だから安心です。)
- 高額下取りシステム(買い換えもより少ない予算で)
- ビジネスソフト有料インストール(出張OK!)

ノヘル認定リセーラー　BORLAND ホーラントセンター　Microsoft Official Dealer マイクロソフト オフィシャルディーラー　Aldus PageMaker アルダスページメーカー 公認ディーラー　ロータス ショップ　JUSTSYSTEM 一太郎 ジャストシステム 公認インストラクター　桐 ver.4 管理工学公認 SE・インストラクター　EPSON サービス認定店

NEC PERSONAL COMPUTER

98MATE X



● Windows95搭載、新98MATE Xシリーズ登場

▶ **ORIGINAL SET**(ご注文番号／B-0202)

PC-9821Xa10/K8(Pentium100MHz/8MRAM/3.5″FD×1/850MHD/4倍速CD-ROM/PCI×2) …¥268,000
LS-2617FN||(ICM・CRT/17″24〜64kHz/0.26) …¥ 119,800
標準価格合計¥387,800▶ 現金特価¥268,000

¥10,000×24回／ボーナス¥17,000×4回

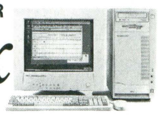
▶ **ORIGINAL SET**(ご注文番号／B-0203)

PC-9821Xa13/K12(Pentium133MHz/16MRAM/3.5″FD×1/1.2GHD/4倍速CD-ROM/PCI×2) …¥398,000
MT-8617E(飯山電機・CRT/17″24.8〜92kHz/0.25) …¥ 108,000
標準価格合計¥506,000▶ 現金特価¥387,800

¥10,000×36回／ボーナス¥20,000×6回

NEC PERSONAL COMPUTER

98MATE X



● Windows95搭載、新98MATE Xシリーズ登場

▶ **ORIGINAL SET**(ご注文番号／B-0201)

PC-9821Xt13/K12(Pentium133MHz/16MRAM/3.5″FD×1/1.2GHD/4倍速CD-ROM/PCI×2/ミニタワー) ……….¥620,000
RD-17GX(三菱・CRT/17″24〜86kHz/0.25) ……….¥ 128,000
標準価格合計¥748,000▶ 現金特価¥566,000

¥10,000×48回／ボーナス¥32,000×8回

▶ **ORIGINAL SET**(ご注文番号／B-0204)

PC-9821Xb10/J8(Pentium100MHz/8MRAM/3.5″FD×1/850MHD/PCI×1) ……………….¥ 198,000
ACM-215(αDATA・CRT/15″24〜65kHz/0.28) ……¥ 56,800
標準価格合計¥254,800▶ 現金特価¥186,000

¥10,000×18回／ボーナス¥11,000×3回

NEC PERSONAL COMPUTER

98MATE VALUESTAR



● Windows95プリインストール！ すぐに使える98セットモデル。
一太郎Ver6.3+ロータス1-2-3または、Word+Excelプリインストール。

▶ **ORIGINAL SET**(ご注文番号／B-0205)

PC-9821V7/S5Kmodel A/B(Pentium75MHz/8MRAM/3.5″FDD×1/850MHD/4倍速CD-ROM/PCI×1/15″CRT) ……………¥238,000
BJC-400J(Canon・10″カラーインクジェットプリンタ) ¥ 59,800
標準価格合計¥297,800▶ 現金特価¥218,000

¥10,000×18回／ボーナス¥22,000×3回

▶ **ORIGINAL SET**(ご注文番号／B-0206)

PC-9821V10/S7Kmodel A/B(Pentium100MHz/8MRAM/3.5″FD×1/850MHD/4倍速CD-ROM/PCI×1/17″CRT) ……………¥ 315,000
MJ-800C(EPSON・10″カラーインクジェットプリンタ) ¥ 79,800
標準価格合計¥394,800▶ 現金特価¥289,800

¥10,000×24回／ボーナス¥24,000×4回

NEC PERSONAL COMPUTER

98 NOTE Lavie



● Windows95搭載カラーノート

▶ **ORIGINAL SET**(ご注文番号／B-0207)

PC-9821Nb7/5(Pentium75MHz/8MRAM/540MHD/10.4″TFTカラー)
標準価格合計¥398,000▶ 現金特価¥298,000

¥10,000×24回／ボーナス¥27,000×4回

▶ **ORIGINAL SET**(ご注文番号／B-0208)

PC-9821Na7/H7(Pentium75MHz/8MRAM/720MHD/CD-ROM/10.4″TFTカラー)
標準価格合計¥498,000▶ 現金特価¥378,000

¥10,000×36回／ボーナス¥18,000×6回

▶ **ORIGINAL SET**(ご注文番号／B-0209)

PC-9821Na12/H8(Pentium120MHz/16MRAM/810MHD/4倍速CD-ROM/10.4″TFTカラー)
標準価格合計¥660,000▶ 現金特価¥498,000

¥10,000×48回／ボーナス¥21,000×8回

NEC PERSONAL COMPUTER

98MULTi CanBe



● Windows95時代の家族のパソコン
一太郎Ver6.3又は、Microsoft Wordがインストール済み。

▶ **ORIGINAL SET**(ご注文番号／B-0210)

PC-9821Cb3/Tmodel A/B(Pentium75MHz/16MRAM/3.5″FD×1+850MHD/4倍速CD-ROM/14″CRT/FAXモデム/TVチューナ) ……………………¥298,000
MJ-500C(EPSON・10″カラーインクジェットプリンタ)……¥ 49,800
標準価格合計¥347,800▶ 現金特価¥268,000

¥ 9,000×36回／ボーナス無し

▶ **ORIGINAL SET**(ご注文番号／B-0211)

PC-9821Cx3/S7Mmodel A/B(Pentium100MHz/16MRAM/3.5″FD×1+1.2GHD/4倍速4連装CD-ROM/17″CRT/FAXモデム/TVチューナ) ……………………¥458,000
BJC-400J(Canon・10″カラーインクジェットプリンタ) …¥ 59,800
標準価格合計¥517,800▶ 現金特価¥388,000

¥10,000×36回／ボーナス¥19,000×6回

EPSON PERSONAL COMPUTER

UG MULTI



● オールインワンボディの楽マルチ

▶ **ORIGINAL SET**(ご注文番号／A-0221)

486ME1LM(486DX2・66MHz/8MRAM/3.5″FD×1/520MHD/4倍速CD-ROM/15″CRT一体型/FAXモデム) ¥278,000
MJ-500C(EPSON・10″カラーインクジェッドプリンタ) ¥ 49,800
標準価格合計¥327,800▶ 現金特価¥134,600

59% OFF

● MULTI NOTE

▶ **ORIGINAL SET**(ご注文番号／A-0225)

486NATX1JR(486DX4・75MHz/8MRAM/340MHDD/CD-ROM/10.4″DSTNカラー/一太郎V6)
標準価格¥398,000▶ 現金特価¥198,000

● DOS/Vサブノート

▶ **ORIGINAL SET**(ご注文番号／A-0223)

PCV-N450S(486DX2・50MHz/4MRAM/340MHD/7.8″DSTNカラー) ¥298,000
VNRB81H(EPSON・8MB増設RAMボード) ¥ 50,000
標準価格合計¥348,000▶ 現金特価¥99,800

IBM PERSONAL COMPUTER

IBM Aptiva シリーズ



● Windows95導入済、すぐに使えるマルチメディアパソコン

▶ **ORIGINAL SET**(ご注文番号／B-0231)

Aptiva555(Pentium100MHz/8MRAM/CD-ROM/1GHD/3.5″FD×1/内蔵FAXモデム/15″CRT付) 現金特価¥249,000

¥10,000×24回／ボーナス¥13,000×4回

▶ **ORIGINAL SET**(ご注文番号／B-0232)

Aptiva755(Pentium120MHz/16MRAM/CD-ROM/1.6GHD/3.5″FD×1/内蔵FAXモデム/15″CRT付/タワーモデル)
現金特価¥318,000

¥10,000×24回／ボーナス¥33,000×4回

Palm Top PC110

● A6ファイルサイズ本格カラーパソコン誕生!

▶ **ORIGINAL SET**(ご注文番号／A-0233)

2431-YDW(486SX・33MHz/8MRAM/260MHD/FAXモデム/4.7″DSTNカラー) 現金特価¥288,000

¥10,000×24回／ボーナス¥24,000×4回

COMPAQ PERSONAL COMPUTER

COMPAQ PRESARIO



● Windows95無料アップグレードキャンペーン!

▶ **ORIGINAL SET**(ご注文番号／A-0235)

PRESARIO CDS524(486DX2・66MHz/8MRAM/3.5″FD×1/420MHD/CD-ROM/14″CRT/内蔵FAXモデム) ……….¥218,000
MJ-500C(EPSON・10″カラーインクジェットプリンタ) ……¥ 49,800
JCP-01(トライコーポレーション・プリンタケーブル) ……….¥ 2,800
標準価格合計¥270,600▶ 現金価格¥168,000

38% OFF

¥ 8,200×24回／ボーナス無し

SHARP PERSONAL COMPUTER

▶ **ORIGINAL SET**(ご注文番号／A-0237)

AV1/575CD(Pentium75MHz/16MRAM/540MHD/4倍速CD-ROM/11.3″TFTカラー)
標準価格¥400,000▶ 現金特価¥329,000
AV1/590CD(Pentium90MHz/16MRAM/800MHD/4倍速CD-ROM/11.3″TFTカラー)
標準価格¥500,000▶ 現金特価¥409,000

FUJITSU PERSONAL COMPUTER

FMV BIBLO



● B5 ファイルカラーノート Windows95「一太郎V6+1-2-3」、「OASYS +1-2-3」、「Word+EXCEL」インストールモデル

▶ **ORIGINAL SET**(ご注文番号／B-0248)

FMV41NLS(S1/S2/S3)(iDX4・100MHz/8MBRAM/540MBHDD/10.4″DSTNカラー) ¥ 318,000
BJC-35v(Canon・10″カラーインクジェットプリンタ) ……¥ 54,800
標準価格合計¥372,800▶ 現金価格 (大特価)

¥10,000×24回／ボーナス¥22,000×4回

▶ **ORIGINAL SET**(ご注文番号／B-0249)

FMV41NLT(S1/S2/S3)(iDX4・100MHz/8MRAM/540MHD/10.4″TFTカラー)
標準価格¥378,000▶ 現金価格 (大特価)

※価格はお電話にてご確認下さい。

上記以外の組み合わせ、パソコンに関するご相談、その他お気軽にお電話下さい。

特選!コンピュータバンクの優良中古パソコン 1年間保証付

※不要のパソコン高額下取り、買い取り致します。ご相談は買い取り専用デスクまで。TEL(03)3797-1231



初めてコンピュータに触れる方のための
入門モデルNEC ***PC-9801EX2***
・CPU:80286(クロック12MHz)・メモリ:640KB
・フロッピディスクドライブ:3.5"2HD×2ドライブ
・FM音源、スピーカー内蔵済み
ゲームをしたり、文書作成などコンピュータの基本操作に慣れることが出来ます。

おすすめ中古セット

標準価格¥348,000→現金価格**¥20,000**

PC-KD853N(14"カラーモニタ)とバスマウスとセットの場合
合計価格¥466,000→割引価格**¥39,800**

NEC98ウィンドウズ3.1セット
PC-9821Xa/U8W 新品限定品
(Pentium90MHz/7.6MBRAM/3.5×1FDD/270MBHDD/DOS5/Win3.1/PCM音源/Winアクセラレータ+マウス)
標準価格¥520,000→**¥128,000**

αDATA 新品
ACM-215(15"カラー/マルチスキャン/0.28)
標準価格¥ 56,800→**¥38,000**
合計価格¥576,800→セット特別価格**¥165,000**

おすすめ限定セット



●CD-ROMはオプションになります。

FAXで最新中古品情報提供中!! 0473-39-9000

※FAXの受話器を取り情報BOXセンターを呼び出し、音声ガイダンスに従い、情報番号[0][1][2][2][1]を押して下さい。その場ですぐに情報が取り出せます。

特選中古リスト ※在庫・価格は変動しますので、お電話にてお問い合わせ下さい。

コンピュータ本体

品名	標準価格	価格
PC-9801RX21(CPU:80286/12MHz/5"2HD×2)	¥338,000	¥22,000
PC-9801DX/U5(CPU:80286/12MHz/3.5"2HD×2/40MBHDD)	¥468,000	¥29,000
PC-9801DA/U2(CPU:80386/20MHz/1.6MB/3.5"2HD×2)	¥448,000	¥32,000
PC-9801BX2/U2(486SX/25MHz/1.6MB/3.5"2HD×2)	¥178,000	¥35,000
PC-9821Xs/U7W(486DX2/66MHz/3.5"×1/5.6MB/210MBHDD/DOS5/Win3.1+マウス) 新品	¥348,000	¥78,000
PC-9821Ap/M2(486DX2/66MHz/3.6MB/5"2HD×2/240MBHDD)	¥564,000	¥82,000
EPSON/486ME1LM(486DX2/66MHz/3.5"×1/4倍CD-ROM/8MB/520HDD/DOS6.2/Win3.1/PCM/FM音源/MS-WORKS/GOLF/Quick English/駅すぱーと他/FAXモデム/マウス/15"一体モニター) 新品	¥278,000	¥99,800
EPSON/486ME1LVM(486DX2/66MHz/3.5"×1/4倍CD-ROM/8MB/520HDD/Win/音源/FAXモデム/マウス/ビデオCD再生/15"TV一体モニター/MS-WORKS/GOLF/Quick Enghsin/駅すぱーと他) 新品	¥328,000	¥118,000
PC-H98S/U8-002(486SX/20MHz/1.6MB/3.5"2HD×2)	¥548,000	¥38,000
PC-9801T/W5(CPU:386SX/20MHz/1.6MB/3.5"2HD×2/40MBHDD/モノクロ液晶)	¥758,000	¥55,000
PC-9801NS/E(CPU:386SX/16MHz/1.25M/3.5"2HD×1)	¥278,000	¥58,000
EPSON/486NATX1JR(486DX4/75MHz/8MB/3.5"×1/340HDD/DOS6/Win3.1/倍速CD-ROM/10.4"STNカラー/Lotus Organizar/一太郎Ver6Win他) 新品	¥398,000	¥198,000
SHARP/CZ-653C/BK(X68000 PRO II)	¥285,000	¥28,000
富士通 FMV BIBLO(FMV45NL SS1)(486DX2/50MHz/8MB/3.5"×1/340HDD/PCM/FM音源/8.5"DSTNカラー液晶DOS6.2V/Win3.1/一太郎Ver6/1-2-3/駅すぱーと全国版/GAME PACK/Lotus Organizer) 新品	¥328,000	¥128,000
富士通/FMTOWNS-20F(80386/16MHz/2MB/3.5"2HD×2+CD-ROM+FMT-KB107)	¥353,000	¥29,000

ディスプレイ

品名	標準価格	価格
PC-KD854N(14"カラー/400L/アナログ/0.39)	¥84,800	¥15,000
PC-KH1511(15"カラー/400・750L/アナログ/0.28)	¥168,000	¥28,000
PC-TV455(15"TVカラー/200L/400L/アナログ/0.31)	¥147,000	¥32,000

プリンタ

品名	標準価格	価格
NM-9950 II(136桁/カラー24ドット/漢字60字/秒)	¥245,000	¥32,000
PC-PR201V2(136桁/カラー24ドット/漢字80字/秒)	¥298,000	¥35,000
PC-PR201J(136桁/カラー24ドット/漢字65字/秒)	¥215,000	¥38,000
PC-PR150VH(80桁/カラー熱転写48ドット/漢字67字/秒)	¥99,800	¥22,000
PC-PR350(136桁/カラー熱転写48ドット/漢字100字/秒)	¥168,000	¥32,000
EPSON/LP-1500S(A4レーザープリンター600dpi)	¥148,000	¥48,000
EPSON/MJ-800C(10"カラーインクジェット) 新品	¥79,800	¥54,800
EPSON/MJ-500C(10"カラーインクジェット) 新品	¥49,800	¥32,800
Canon/BJ-220JC(11.4"バブルジェット)	¥98,000	¥38,000
Canon/BJC-400J(10"カラーバブルジェット) 新品	¥59,800	¥33,800
Canon/BJC-35v(10"カラーバブルジェット) 新品	¥54,800	¥29,800
Canon/BJC-210J(10"カラーバブルジェット) 新品	¥29,800	¥24,800

その他周辺機器

品名	標準価格	価格
PC-9801N-16(98NOTE用大容量バッテリパック) 新品	¥14,000	¥9,800
PC-9801N-18(98NOTE用高速充電器) 新品	¥25,000	¥18,000
マイクロリンク/SUHF505(アンプ付きステレオスピーカー2個セット) 新品	¥6,800	¥2,800
NEC/PC-HD170B(170MB 9801BX/BA/BX2/BS2/BA2用内蔵ハードディスク) 新品	¥55,000	¥12,000
NEC/PC-HD170D(170MBファイルベイ用ハードディスク) 新品	¥55,000	¥12,000
AIWA/PV-PF144HN(14400bpsFAXモデム/98DOS用通信ソフト添付) 新品	¥44,800	¥8,000
ICM/PDR-650-NB(PDディスク/4倍速CD 98用1/F付) 新品	¥128,000	¥72,000
I/O DATA/PIO-RS134-2M+4MB(9801RS用6MB増設メモリ)	¥46,000	¥14,000
αDATA/AD-F51SR(5"2HD/2DD×1ドライブ外付FDD)	¥32,800	¥15,000
NEC/PC-9821A-E06(240MB 9821Ap/As/Ae用内蔵ハードディスク)	¥140,000	¥18,000

FUJITSU 新型 FMV Windows95インストールモデル大特価にて提供中!

現在お持ちのPC-9801シリーズや旧TOWNSを高額でお下取り致します。詳しくはお電話にてお承り致します。

● Windows95インストールモデル

●一太郎Ver.6(ワープロソフト)+1-2-3(表計算システム)、Word(ワープロソフト)+Excel(表計算システム)、OASYS/Win(ワープロソフト)+1-2-3(表計算システム)の3タイプ。「Organizer」、「広辞苑」、「筆まめ」、「駅すぱあと」、「GAME-PACK1/2」、その他役立つソフトウェアがインストール済み!

DESKPOWER-SX

● 15"CRT、Pentium120MHz搭載モデル
▶**ORIGINAL SET**(ご注文番号/A-0244)
FMV5DSX(1/2/3)(Pentium120MHz/16MBRAM/850MBHDD/4倍速CD-ROM/15"CRT)
標準価格¥328,000▶ 現金価格 **大特価**

DESKPOWER-H

● 17"CRT、Pentium133MHz搭載ハイエンドモデル
▶**ORIGINAL SET**(ご注文番号/A-0245)
FMV5DH(1/2/3)(Pentium133MHz/16MBRAM/850MBHDD/4倍速CD-ROM/17"CRT)
標準価格¥398,000▶ 現金価格 **大特価**

DESKPOWER-T

● 17"CRT、Pentium133MHz搭載タワーモデル
▶**ORIGINAL SET**(ご注文番号/A-0146)
FMV5DT(1/2/3)(Pentium133MHz/16MBRAM/1GBHDD/4倍速CD-ROM/17"CRT/FAXモデム28.8Kbps)
標準価格¥458,000▶ 現金価格 **大特価**

※価格はお電話にてご確認下さい。



● ハイコストパフォーマンスなスタンダードモデル
▶**ORIGINAL SET**(ご注文番号/A-0243)
FMV5DS(1/2/3)(Pentium100MHz/8MBRAM/850MBHDD/4倍速CD-ROM/15"CRT/FAXモデム)

●一太郎Ver.6(ワープロソフト)+1-2-3(表計算システム)、Word(ワープロソフト)+Excel(表計算システム)、OASYS/Win(ワープロソフト)+1-2-3(表計算システム)の3タイプ。「Organizer」、「広辞苑」、「筆まめ」、「駅すぱあと」、「GAME-PACK1/2」、その他役立つソフトウェアがインストール済み!

標準価格¥248,000▶ 現金価格 **大特価**

※価格はお電話にてご確認下さい。





● 高機能&使いやすいマルチメディアパソコン
▶**ORIGINAL SET**(ご注文番号/A-0252)
FMV-TOWNS Fresh・GS(Pentium90MHz/8MBRAM/850MBHDD/モデム/15"CRT)
標準価格¥298,000▶ 現金価格 **大特価**

●ワープロソフト「一太郎V6」、「OASYS/Win」の2種類のインストールモデルが選べます。
その他役立つソフトウェアがインストール済み!

FMV-TOWNS Fresh・GT(Pentium90MHz/8MBRAM/850MBHDD/モデム/15"CRT/TVチューナー)
標準価格¥358,000▶ 現金価格 **大特価**

● 一体型のコンパクトなエントリーモデル
▶**ORIGINAL SET**(ご注文番号/A-0241)
FMV5DC(1/2/3)(Pentium100MHz/8MBRAM/635MBHDD/4倍速CD-ROM/15"CRT/FAXモデム)

●一太郎Ver.6(ワープロソフト)+1-2-3(表計算システム)、Word(ワープロソフト)+Excel(表計算システム)、OASYS/Win(ワープロソフト)+1-2-3(表計算システム)の3タイプ。「Organizer」、「広辞苑」、「筆まめ」、「駅すぱあと」、「GAME-PACK1/2」、その他役立つソフトウェアがインストール済み!

標準価格¥228,000▶ 現金価格 **大特価**

※価格はお電話にてご確認下さい。

JADMA 日本通信販売協会会員

お客様一人一人をしっかりサポート

COMPUTER BANK **コンピュータバンク**

▼本社ご注文・相談デスク
☎**(03)3797-1221**

株式会社コンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8井上ビル

営業時間/平日AM9:30〜PM7:00 土曜・日曜・祝日AM10:00〜PM6:30 年中無休

●クレジット価格に消費税は含まれておりますが、現金特別価格には含まれておりません。別途消費税がかかります。



NEC、FUJITSU等 各社WIndows95対応 新製品ラッシュ！

★代金引換の着払いもご利用頂けます。（代引き手数料別途）詳しくは、お電話にてお問い合わせください。

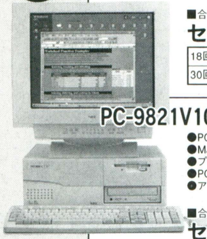
NEC 98MATE VALUESTAR

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
（送料は一個口につき¥1,000～¥1,500／消費税別途）

PC-9821V10/S5K(-A・B) ゲームセット

WIN95 新発売

- PC-9821V10/S5K(-A・B) …… 定価¥265,000
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
- PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
- アンプ内蔵スピーカ ………… 定価¥ 5,800
- 同級生2 ………… 定価¥ 9,800
- 妖獣戦記2 ………… 定価¥ 9,800
- JACK ………… 定価¥ 7,800
- EVE ………… 定価¥ 8,800
- 遺作 ………… 定価¥ 8,800
- ランス4.2 ………… 定価¥ 3,800
- マウスパッド ………… 定価¥ 2,800
- FD 50枚 ………… 定価¥ 5,800



■合計定価¥368,200
セット特価 ¥278,000

18回	初¥10,539	月¥10,300×17	ボ¥45,000×3
30回	初¥13,313	月¥11,100×29	ボ なし

PC-9821V10/S5K(-A・B)基本セット

- PC-9821V10/S5K(-A・B)
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

WIN95 新発売

■合計定価¥321,200
セット特価 ¥243,000

18回	初¥10,451	月¥10,200×17	ボ¥32,000×3
30回	初¥11,271	月¥ 9,700×29	ボ なし

PC-9821V10/S5K(-A・B)プリンタセット

- PC-9821V10/S5K(-A・B)
- MJ-500C(プリンタ)
- プリンタケーブル
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- ご希望のゲームソフト1本（定価¥9,800相当）
- マウスパッド
- FD30枚

WIN95 新発売

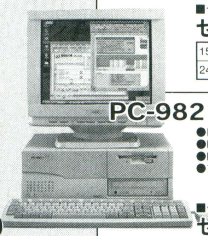
■合計定価¥369,600
セット特価 ¥269,800

18回	初¥10,648	月¥10,100×17	ボ¥43,000×3
30回	初¥12,300	月¥10,800×29	ボ なし

PC-9821V7/S5K ゲームセット

WIN95 新発売

- PC-9821V7/S5K ………… 定価¥238,000
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
- PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
- アンプ内蔵スピーカ ………… 定価¥ 5,800
- 同級生2 ………… 定価¥ 9,800
- 妖獣戦記2 ………… 定価¥ 9,800
- JACK ………… 定価¥ 7,800
- 遺作 ………… 定価¥ 8,800
- EVE ………… 定価¥ 8,800
- ランス4.2 ………… 定価¥ 3,800
- マウスパッド ………… 定価¥ 2,800
- FD 50枚 ………… 定価¥ 5,800



■合計定価¥341,200
セット特価 ¥258,000

18回	初¥10,579	月¥10,200×17	ボ¥38,000×3
30回	初¥12,823	月¥10,300×29	ボ なし

PC-9821V7/S5K基本セット

- PC-9821V7/S5K
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

WIN95 新発売

■合計定価¥294,200
セット特価 ¥223,000

15回	初¥10,314	月¥10,300×14	ボ¥49,000×2
24回	初¥12,298	月¥10,800×23	ボ なし

PC-9821V7/C4K基本セット

- PC-9821V7/C4K
- PC-9821CB2-E01(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

WIN95 新発売

■合計定価¥274,200
セット特価 ¥208,000

15回	初¥10,225	月¥10,100×14	ボ¥48,000×2
24回	初¥12,322	月¥10,000×23	ボ なし

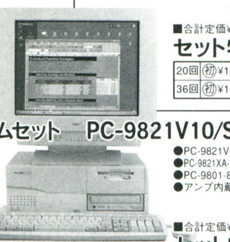
PC-9821V10/S5K(-C・D)ゲームセット

- PC-9821V10/S5K(-C・D)
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- マウスパッド
- FD 50枚
- 同級生2
- 妖獣戦記2
- JACK
- EVE
- 遺作
- ランス4.2

WIN95 新発売

■合計定価¥428,200
セット特価 ¥319,800

24回	初¥10,416	月¥10,200×23	ボ¥32,000×4
36回	初¥13,571	月¥10,700×35	ボ なし



PC-9821V10/S5K(-C・D)基本セット

- PC-9821V10/S5K(-C・D)
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

WIN95 新発売

■合計定価¥381,200
セット特価 ¥285,000

20回	初¥10,613	月¥10,200×19	ボ¥42,000×3
36回	初¥12,797	月¥ 9,500×35	ボ なし

PC-9821V7/S7Kゲームセット

- PC-9821V7/S7K
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- マウスパッド
- FD 50枚
- 同級生2
- 妖獣戦記2
- JACK
- EVE
- 遺作
- ランス4.2

WIN95 新発売

■合計定価¥391,200
セット特価 ¥293,000

20回	初¥10,803	月¥10,100×19	ボ¥46,000×5
36回	初¥13,050	月¥ 9,800×35	ボ なし



PC-9821V7/S7K基本セット

- PC-9821V7/S7K
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

WIN95 新発売

■合計定価¥344,200
セット特価 ¥258,000

18回	初¥10,746	月¥10,300×17	ボ¥37,000×3
30回	初¥11,639	月¥10,300×29	ボ なし

PC-9821V10/S7K(-A・B)ゲームセット

- PC-9821V10/S7K(-A・B)
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- マウスパッド
- FD 50枚
- 同級生2
- 妖獣戦記2
- JACK
- 遺作
- EVE
- ランス4.2

WIN95 新発売

■合計定価¥418,200
セット特価 ¥315,000

20回	初¥11,756	月¥10,900×19	ボ¥49,000×3
36回	初¥11,336	月¥10,600×35	ボ なし

PC-9821V10/S7K(-A・B)基本セット

- PC-9821V10/S7K(-A・B)
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

WIN95 新発売

■合計定価¥371,200
セット特価 ¥279,800

18回	初¥10,545	月¥10,000×17	ボ¥47,000×3
36回	初¥10,084	月¥ 9,400×35	ボ なし

PC-9821V10/S7K(-C・D)ゲームセット

- PC-9821V10/S7K(-C・D)
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- マウスパッド
- FD 50枚
- 同級生2
- 妖獣戦記2
- JACK
- EVE
- 遺作
- ランス4.2

WIN95 新発売

■合計定価¥478,200
セット特価 ¥355,000

24回	初¥10,842	月¥10,200×23	ボ¥42,000×4
42回	初¥10,752	月¥10,500×41	ボ なし

PC-9821V10/S7K(-C・D)基本セット

- PC-9821V10/S7K(-C・D)
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

WIN95 新発売

■合計定価¥431,200
セット特価 ¥319,800

24回	初¥10,968	月¥10,300×23	ボ¥31,000×4
36回	初¥12,376	月¥10,700×35	ボ なし

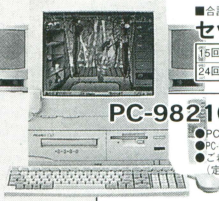
NEC 98MATE X & CanBe

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
（送料は一個口につき¥1,000～¥1,500／消費税別途）

PC-9821Cx3/S5T ゲームセット

WIN95 新発売

- PC-9821Cx3/S5T ………… 定価¥378,000
- PC-9821CX2-E01(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
- 同級生2 ………… 定価¥ 9,800
- 妖獣戦記2 ………… 定価¥ 9,800
- JACK ………… 定価¥ 7,800
- 遺作 ………… 定価¥ 8,800
- EVE ………… 定価¥ 8,800
- ランス4.2 ………… 定価¥ 3,800
- マウスパッド ………… 定価¥ 2,800
- クリーナ ………… 定価¥ 2,000
- FD 50枚 ………… 定価¥ 5,800



■合計定価¥452,400
セット特価 ¥335,000

24回	初¥10,173	月¥10,100×23	ボ¥37,000×4
42回	初¥10,838	月¥ 9,900×41	ボ なし

PC-9821Xb10/J8基本セット

- PC-9821Xb10/J8
- 15"マルチスキャンCRT
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

WIN95 新発売

■合計定価¥324,000
セット特価 ¥225,000

15回	初¥10,539	月¥10,300×14	ボ¥50,000×2
24回	初¥12,295	月¥10,900×23	ボ なし

PC-9821Cx3/S5T基本セット

- PC-9821Cx3/S5T
- PC-9821CX2-E01(増設ドライブ)
- ご希望のゲームソフト1本（定価¥9,800相当）
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

WIN95 新発売

■合計定価¥413,200
セット特価 ¥305,800

20回	初¥10,394	月¥10,200×19	ボ¥50,000×3
36回	初¥13,149	月¥10,200×35	ボ なし

PC-9821Xa13/K12 ゲームセット

WIN95 新発売

- PC-9821Xa13/K12 ………… 定価¥398,000
- 15インチマルチスキャンCRT 定価¥ 69,800
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
- PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
- アンプ内蔵スピーカ ………… 定価¥ 5,800
- 同級生2 ………… 定価¥ 9,800
- 妖獣戦記2 ………… 定価¥ 9,800
- JACK ………… 定価¥ 7,800
- EVE ………… 定価¥ 8,800
- 遺作 ………… 定価¥ 8,800
- ランス4.2 ………… 定価¥ 3,800
- マウスパッド ………… 定価¥ 2,800
- FD 50枚 ………… 定価¥ 5,800



■合計定価¥571,000
セット特価 ¥399,800

30回	初¥10,285	月¥ 9,800×29	ボ¥37,000×5
48回	初¥11,532	月¥10,400×47	ボ なし

PC-9821Xa13/K12基本セット

- PC-9821Xa13/K12
- 15"マルチスキャンCRT
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

WIN95 新発売

■合計定価¥524,000
セット特価 ¥365,000

24回	初¥10,878	月¥10,300×23	ボ¥44,000×4
42回	初¥13,583	月¥10,700×41	ボ なし

PC-9821Xa13/K16基本セット

- PC-9821Xa13/K16
- 15"マルチスキャンCRT
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

WIN95 新発売

■合計定価¥559,000
セット特価 ¥388,000

24回	初¥10,992	月¥10,400×23	ボ¥50,000×4
48回	初¥14,512	月¥10,000×47	ボ なし

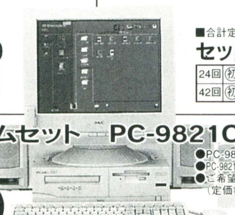
PC-9821Cx3/S7Mゲームセット

- PC-9821Cx3/S7M
- PC-9821CX2-E01(増設ドライブ)
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 50枚
- 妖獣戦記2
- 同級生2
- JACK
- 遺作
- EVE
- ランス4.2

WIN95 新発売

■合計定価¥532,400
セット特価 ¥389,800

24回	初¥10,808	月¥10,200×23	ボ¥52,000×4
48回	初¥13,272	月¥10,100×47	ボ なし



PC-9821Cx3/S7M基本セット

- PC-9821Cx3/S7M
- PC-9821CX2-E01(増設ドライブ)
- ご希望のゲームソフト1本（定価¥9,800相当）
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

WIN95 新発売

■合計定価¥493,200
セット特価 ¥359,800

24回	初¥10,606	月¥10,400×23	ボ¥42,000×4
42回	初¥11,309	月¥10,600×41	ボ なし

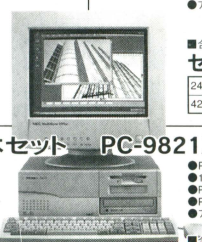
PC-9821Xa12/K8基本セット

- PC-9821Xa12/K8
- 15"マルチスキャンCRT
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

WIN95 新発売

■合計定価¥474,000
セット特価 ¥328,800

24回	初¥10,185	月¥ 9,700×23	ボ¥37,000×4
36回	初¥11,673	月¥11,000×35	ボ なし



PC-9821Xa12/K12基本セット

- PC-9821Xa12/K12
- 15"マルチスキャンCRT
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

WIN95 新発売

■合計定価¥509,000
セット特価 ¥353,000

24回	初¥10,796	月¥10,400×23	ボ¥40,000×4
42回	初¥11,174	月¥10,400×41	ボ なし

PC-9821Cb3/Tゲームセット

- PC-9821Cb3/T
- PC-9821CB2-E01(増設ドライブ)
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 50枚
- 妖獣戦記2
- 同級生2
- JACK
- 遺作
- EVE
- ランス4.2

WIN95 新発売

■合計定価¥372,400
セット特価 ¥278,000

18回	初¥10,539	月¥10,300×17	ボ¥45,000×3
36回	初¥12,628	月¥ 9,300×35	ボ なし

PC-9821Cb3/T基本セット

- PC-9821Cb3/T
- PC-9821CB2-E01(増設ドライブ)
- ご希望のゲームソフト1本（定価¥9,800相当）
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

WIN95 新発売

■合計定価¥333,200
セット特価 ¥248,000

18回	初¥10,516	月¥10,000×17	ボ¥35,000×3
30回	初¥11,394	月¥ 9,900×29	ボ なし

PC-9821Xa10/K8基本セット

- PC-9821Xa10/K8
- 15"マルチスキャンCRT
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

WIN95 新発売

■合計定価¥394,000
セット特価 ¥273,800

18回	初¥10,647	月¥10,300×17	ボ¥43,000×3
30回	初¥12,954	月¥10,900×29	ボ なし

PC-9821Xa10/K12基本セット

- PC-9821Xa10/K12
- 15"マルチスキャンCRT
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

WIN95 新発売

■合計定価¥424,000
セット特価 ¥295,000

20回	初¥11,146	月¥10,300×19	ボ¥45,000×3
36回	初¥10,745	月¥ 9,900×35	ボ なし

P&A秋葉原店オープン

営業時間●AM11:00〜PM7:00(日祭PM6:30)
TEL.03-5294-7053 FAX.03-5294-7054(秋葉原店は来店のみとさせていただきます)

P&Aならではの新品パソコン 5年保証

《業界No.1の"P&Aメンテナンスサポート"》

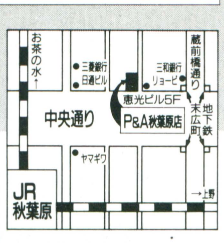
最高の保証システム

① 業界最長の新品パソコン5年保証(メーカー1年+P&A4年保証)(※モニター・プリンター1年間保証!! ※一部商品は除きます。)
② 中古パソコンの3ヶ月間保証(※モニター・プリンター3ヶ月間保証!!)
③ 初期不良交換OK!!(※新品商品に限らせていただきます。)(限定品、完了品除く)
④ 永久買取保証
⑤ 配達日の指定OK!!(土曜・日曜・祭日もOK!!)
⑥ 夜間配達もOK!!(※PM6:00〜PM8:00の間 ※一部地域は除きます。)

便利でお得な支払いシステム

① 翌月一括払い手数料無料(ご利用下さい。)
② 業界No.1の低金利!!
③ 月々の支払いは¥1,000より
④ 9ヶ月先からのスキップ払いOK!!
⑤ 84回までの分割、ボーナス併用OK!!
⑥ カレッジクレジット
⑦ ステップアップクレジット
⑧ ボーナスだけで10回払いOK!!
⑨ 現金一括支払いOK!!
⑩ 商品到着払いOK!!(代引き手数料が必要になります。10万円まで900円)

(※商品・金額ご確認の上、銀行振込・現金書留にてご入金下さい。)



注目!! 平成8年4月末一括払い手数料(金利)無料
(2月末/3月末/4月末のいずれかをご指定下さい。)

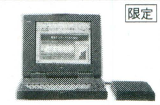
NOTE (送料¥1,000)

New

■NEC
PC-9821Nb7/C8
●Pentium/75MHz・8MB
●10.4インチ TFTカラー
●HDD:810MB(Win95 or 3.1)
●CD-ROM(4倍速)
定価¥448,000
▶P&A特価¥315,000

New

■NEC
PC-9821Na12/H10
●Pentium/120MHz・16MB
●10.4インチ TFTカラー
●HDD:1GB(Win95 or 3.1)
●CD-ROM(4倍速)
定価¥690,000
▶P&A特価¥485,000

限定

■NEC
PC-9821Lt2/7A
●486DX2/50MHz, 6MB
●9.5インチ TFTカラー
●HDD:350MB(一太郎6.3他)
定価¥428,000
▶P&A大特価TEL下さい!!


■EPSON
486NATX1JR
●Intel DX4/75MHz
●800×600ドット(SVGA)
●HDD:340MB(一太郎・6)
●CD-ROMドライブ付
定価¥398,000
▶P&A大特価¥185,000

■NEC

New / Win 95 New モデル

- ●PC-9821Ne3/5 …… 定価¥298,000▶特価¥209,800
- ●PC-9821Nb7/5 …… 定価¥398,000▶特価¥279,800
- ●PC-9821Na7/H5 …… 定価¥458,000▶特価¥322,000
- ●PC-9821Na7/H7 …… 定価¥498,000▶特価¥350,000
- ●PC-9821Na9/H8 …… 定価¥620,000▶特価¥435,000
- ●PC-9821Na12/H8 …… 定価¥660,000▶特価¥464,000
- ●PC-9821Lt2/3A …… 定価¥378,000▶P&A大特価Tel下さい!!

■EPSON

- ●486NATX1J …… 定価¥358,000▶特価¥149,800
- ●586NATX1LR …… 定価¥488,000▶特価¥258,000
- ●586NATC1LR …… 定価¥598,000▶特価¥439,000

NEC(9801/9821)シリーズ (送料¥2,000)

- ●PC-9801BX4/U2P(倍速CD-ROM・内蔵HDD:540MB付)〈限定〉+ACM-215 大特価¥98,000
- ●PC-9821Xe10/C4(一太郎6.3)〈限定〉+ACM-215 …… 定価¥274,800▶特価¥128,000
- ●PC-9821Xe10/C4-P(一太郎6.3)〈P&Aスペシャルセット〉+ACM-215 定価¥284,800▶特価¥138,000

Win 95 New モデル

- ●PC-9821V7/S5KmodelA/B …… 定価¥238,000▶特価¥165,000
- ●PC-9821V7/S7KmodelA/B …… 定価¥288,000▶特価¥203,000
- ●PC-9821V10/S5KmodelA/B …… 定価¥265,000▶特価¥185,000
- ●PC-9821V10/S5KmodelC/D …… 定価¥325,000▶特価¥228,000
- ●PC-9821V10/S7KmodelA/B …… 定価¥315,000▶特価¥222,000
- ●PC-9821V10/S7KmodelC/D …… 定価¥375,000▶特価¥263,000
- ●PC-9821Xb10/J8+ACM-215 …… 定価¥254,800▶特価¥169,000
- ●PC-9821Xa10/k8+ACM-215 …… 定価¥324,800▶特価¥221,000
- ●PC-9821Xa10/K12+ACM-215 …… 定価¥354,800▶特価¥242,000
- ●PC-9821Xa12/K8+ACM-215 …… 定価¥404,800▶特価¥277,000
- ●PC-9821Xa12/K12+ACM-215 …… 定価¥454,800▶特価¥312,000
- ●PC-9821Xa13/K12+ACM-215 …… 定価¥454,800▶特価¥312,000
- ●PC-9821Xa13/K16+ACM-215 …… 定価¥504,800▶特価¥347,000
- ●PC-9821Xt13/K12+ACM-215 …… 定価¥676,800▶特価¥468,000
- ●PC-982Cb3/T modelA/B …… 定価¥298,000▶特価¥209,800
- ●PC-9821Cx3/S5TmodelA/B …… 定価¥378,000▶特価¥266,000
- ●PC-9821Cx3/S7MmodelA/B …… 定価¥458,000▶特価¥322,000

FUJITSU FMVシリーズ (送料¥2,000)

Win 95 New モデル

- ●FMV-DESK POWER・C(FMV5DC1/2/3) …… 定価¥228,000▶P&A大特価Tel下さい!!
- ●FMV-DESK POWER・CV(FMV5DCV1/2/3) …… 定価¥288,000▶P&A大特価Tel下さい!!
- ●FMV-DESK POWER・S(FMV5DS1/2/3) …… 定価¥248,000▶P&A大特価Tel下さい!!
- ●FMV-DESK POWER・SX(FMV5DSX1/2/3) …… 定価¥328,000▶P&A大特価Tel下さい!!
- ●FMV-DESK POWER・H(FMV5DH1/2/3) …… 定価¥398,000▶P&A大特価Tel下さい!!
- ●FMV-DESK POWER・T(FMV5DT1/2/3) …… 定価¥458,000,▶P&A大特価Tel下さい!!

PC-9801/9821・PC-486/586セットのモニターを変更の場合は

〈セットのモニター:ACM-215(α・データ)(15″・0.28マルチスキャン) …… 定価¥56,800〉

- ●DX-15N(MAG)(15″・0.28) …… 定価¥ 88,000に変更の場合¥ 3,000
- ●DX-17NE(MAG)(17″・0.28) …… 定価¥ 88,000に変更の場合¥23,000
- ●RD-17GⅡ(三菱)(17″・0.25ダイヤモンドトロン) … 定価¥198,000に変更の場合¥63,000
- ●PC-KM153R(NEC)(15″・0.28) …… 定価¥ 69,800に変更の場合¥ 6,000
- ●PC-KM153R2(NEC)(15″・0.28)〈限定〉New …… 定価¥ 69,800に変更の場合¥19,500
- ●PC-TM151(NEC)(15″・0.28・TV付) …… 定価¥ 79,800に変更の場合¥25,000
- ●PC-KM154(NEC)(15″・0.28) …… 定価¥ 99,800に変更の場合¥32,000
- ●PC-KM173(NEC)(17″・0.28) …… 定価¥118,000に変更の場合¥33,000
- ●PC-KM173R(NEC)(17″・0.28) …… 定価¥118,000に変更の場合¥54,000
- ●PC-KM174(NEC)(17″・0.28) …… 定価¥178,000に変更の場合¥79,000
- ●LCM-15(ロジテック)(15″・0.28) …… 定価¥ 49,000に変更の場合¥ 3,000
- ●LCM-17(ロジテック)(17″・0.26) …… 定価¥ 99,800に変更の場合¥30,000
- ●LS-2815FN(ICM)(15″・0.28) …… 定価¥ 54,800に変更の場合¥ 2,600
- ●LS-2617FNⅡ(ICM)(17″・0.26) …… 定価¥119,800に変更の場合¥24,000
- ●MF-8515E(iiyama)(15″・0.28) …… 定価¥ 39,800に変更の場合¥ 6,000
- ●MF-8615E(iiyama)(15″・0.28) …… 定価¥ 49,800に変更の場合¥14,000
- ●MF-8617E(iiyama)(17″・0.26) …… 定価¥ 79,800に変更の場合¥35,000
- ●MF-8617ES(iiyama)(17″・0.26) …… 定価¥ 84,800に変更の場合¥38,000
- ●MT-8617E(iiyama)(17″・0.25ダイヤトロン) …… 定価¥108,000に変更の場合¥46,000
- ●MT-8617ES(iiyama)(17″・0.25ダイヤトロン) …… 定価¥113,000に変更の場合¥57,000
- ●CPD-15SF7(SONY)(15″・0.25トリニトロン)〈限定〉定価¥ 79,800に変更の場合¥13,800
- ●CPD-15SF8(SONY)(15″・0.25トリニトロン) …… 定価¥ 64,800に変更の場合¥16,000
- ●CPD-17SF8(SONY)(17″・0.25トリニトロン) …… 定価¥ 99,800に変更の場合¥42,500
- ●54T(NANAO)(17″・0.25)V50付 …… 定価¥155,000に変更の場合¥83,000

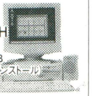
を加算して下さい。

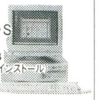
■パイオニア(CD-ROM)
⦿DR-S104X
(4倍速、Dos/V・98・Mac用ドライバー付)
10台のみ
定価¥89,800▶特価¥19,800

■I/Oデータ(FAXモデム)
⦿DFM-288
(Windows用インターネットアクセスソフト、DOOMⅡ、その他ソフト添付)

定価¥29,800▶特価¥23,200

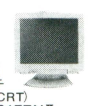
今月の特選品

■FUJITSU NEW
(Win95搭載・ハイパワーモデル!!)
FMV-DESK POWER・H
(FMV5DH1/2/3)

●Pentium/133MHz・16MB
●HDD:850MB(各種ソフトインストール)
●17″CRT付
定価¥398,000
P&A大特価TEL下さい!!

■FUJITSU
(Win95インストールモデル!!)
FMV-DESK POWER・S
(FMV5DS1/2/3)

●Pentium/100MHz・8MB
●HDD:850MB(各種ソフトインストール)
●FAXモデム・15″CRT付
定価¥248,000
P&A大特価TEL下さい!!

■NEC NEW
(98MATE Value Star)
PC-9821V7/S5K model A/B

●Pentium/75MHz・8MB
●HDD:8500MB(Win95 or 3.1)
●一太郎・ロータス/Word・Excel
●CD-ROM(4倍速)・15″CRT
定価¥238,000
P&A特価¥165,000


■ICM
(17マルチスキャンCRT)
⦿LS-2617FNⅡ
●ドットピッチ0.26mm
定価¥119,800
P&A特価¥56,800

限定

■NEC
(98MATE・X)
PC-9821Xs/U7W
●486DX2/66MHz・5.6MB
●HDD:210MB(Win3.1)
●アクセラレータ内蔵
※CRTは別売です。
定価¥348,000
P&A特価¥57,800

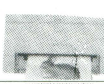

■NEC
〈98MATE・X 限定モデルCRTセット〉
PC-9821Xe10/C4
一太郎6.3インストール)
+
ACM-215
(αデータ:15″CRT)
定価¥274,800
P&A特価¥128,000

NEW

■NEC
(98MATE Value Star)
PC-9821V10/S5K model A/B
●Pentium/100MHz・8MB
●HDD:8500MB(Win95 or 3.1)
●一太郎・ロータス/Word・Excel
●CD-ROM(4倍速)・15″CRT
定価¥265,000
P&A特価¥185,000

プリンターセット PCケーブル付 (送料¥1,000)


■EPSON
(マッハジェット・カラープリンタ)
MJ-500C(PCケーブル付)
定価¥49,800
P&A特価¥29,800


■キャノン
(BJ-DESK COLOR プリンター)
⦿BJC-400J(PCケーブル付)
定価¥59,800
P&A特価¥32,500

■NEC

(カラーインクジェットプリンタ)
⦿PC-PR101/J110R
●カラー対応
(Windows 3.1環境のみ)
定価¥49,800
P&A特価¥25,800

■EPSON

(マッハ・ジェットカラリオ)
⦿MJ-800C
●720dpi
定価¥79,800
P&A特価¥49,800

■NEC

(カラーインクジェット プリンタ)
PC-PR101/J180
●600×300dpi(カラー)
●180字/秒・ASF付
定価¥64,800
P&A特価¥38,500

■NEC

- ●PC-PR101/J180 …… 定価¥ 64,800▶特価¥ 38,500
- ●PC-PR101/J400 NEW …… 定価¥ 89,800▶特価¥ 67,500
- ●PC-PR201/87LA …… 定価¥248,000▶特価¥158,000
- ●PC-PR201/65LA …… 定価¥148,000▶特価¥ 97,800
- ●PC-PR201/65 …… 定価¥115,000▶特価¥ 72,500
- ●PC-PR201/40 …… 定価¥ 59,800▶特価¥ 38,800
- ●PC-PR101/T165R …… 定価¥ 94,800▶特価¥ 66,500
- ●PC-PR201/T180 …… 定価¥145,000▶特価¥ 99,500
- ●PC-PR1000EW …… 定価¥ 98,000▶特価¥ 64,800
- ●PC-PR2000FW …… 定価¥268,000▶特価¥178,000

■エプソン

- ●MJ-800C …… 定価¥ 79,800▶特価¥ 49,800
- ●MJ-900C …… 定価¥108,000▶特価¥ 68,500
- ●MJ-1100 NEW …… 定価¥ 79,800▶特価¥ 59,800
- ●MJ-1050V2 …… 定価¥ 99,800▶特価¥ 67,000
- ●MJ-3000CU(カラーキット付) …… 定価¥148,000▶特価¥105,800
- ●MJ-5000C …… 定価¥198,000▶特価¥126,800
- ●VP-600 …… 定価¥ 74,800▶特価¥ 48,800
- ●VP-1100 …… 定価¥ 79,800▶特価¥ 46,000
- ●LP-1000 …… 定価¥ 99,800▶特価¥ 62,500
- ●VP-1700 …… 定価¥128,000▶特価¥ 94,800
- ●LP-1700 NEW …… 定価¥108,000▶特価¥ 79,800
- ●LP-8200 NEW …… 定価¥188,000▶特価¥138,000
- ●LP-8000SX …… 定価¥198,000▶特価¥123,800

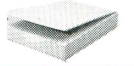
■キヤノン

- ●BJ-220JCⅡ …… 定価¥ 69,000▶特価¥ 46,800
- ●BJ-220JSⅡ …… 定価¥ 89,800▶特価¥ 62,800
- ●BJ-30V …… 定価¥ 39,800▶特価¥ 21,800
- ●BJC-35V …… 定価¥ 54,800▶特価¥ 29,500
- ●BJC-210J …… 定価¥ 29,800▶特価¥ 23,800
- ●BJC-600J …… 定価¥ 79,800▶特価¥ 49,800
- ●BJC-820J …… 定価¥218,000▶特価¥138,000
- ●LBP-A405Jr …… 定価¥ 89,800▶特価¥ 64,800
- ●LBP-450 NEW …… 定価¥198,000▶特価¥138,000
- ●LBP-B406GⅡ(トナー付) …… 定価¥214,000▶特価¥138,000
- ●LBP-720 NEW …… 定価¥198,000▶特価¥138,000
- ●LBP-730 …… 定価¥248,000▶特価¥169,800
- ●LBP-A309GⅡ …… 定価¥298,000▶特価¥208,000

スキャナ (送料¥1,000)

■EPSON
GT-8500WIN
●1024階調入力/400dpi

定価¥99,800
特価¥72,800

■EPSON NEW
GT-5000WINP/WINS
●A4/300dpi

定価¥59,800
P&A大特価¥42,500

■EPSON

- ● NEW GT-5000WINP/WINS(300dpi) …… 特価¥42,500
- ●GT-90000WIN(1024階調/600dpi) …… 特価¥103,800

■NEC

- ●PC-IN700/4C(400dpi) …… 特価¥79,800
- ●PC-IN700/6C(600dpi) …… 特価¥148,000

■HP

- ●ScanJet3C(PC-98版)(600dpi) …… 特価¥99,800

■メルコ

- ●CBN-S(カラーハンディ) …… 特価¥34,800
- ●CBN-CS(カラーハンディ) …… 特価¥29,500
- ●CBN-MS(グレースケールハンディ) …… 特価¥ 9,400

アクセラレータボード、etc. (送料¥1,000)

- ●Power Window T64EL (カノーブス・ウィンドウアクセラレータ) …… 特価¥26,300
- ●Power Window 968 (カノーブス・ウィンドウアクセラレータ) …… 特価¥46,500
- ●Power Window T64S (カノーブス・ウィンドウアクセラレータ) …… 特価¥28,700
- ●Power Window 6410 VA (カノーブス・ウィンドウアクセラレータ) …… 特価¥18,800
- ●GA-98NBⅡ(I/Oウィンドウアクレラレータ) …… 特価¥19,400
- ●GA-98NB Ⅳ(I/Oウィンドウアクレラレータ) …… 特価¥27,100
- ●GA-DRV2/98(I/O、ウィンドウアクセラレータ) …… 特価¥21,800
- ●GA-DRV4/98(I/O、ウィンドウアクセラレータ) …… 特価¥31,000
- ●GA-DRV2/PCI(I/O、ウィンドウアクセラレータ) …… 特価¥21,800
- ●GA-DRV4/PCI(I/O、ウィンドウアクセラレータ) …… 特価¥31,000
- ●GA-KIT-98PCI(I/O, GA-DRS/PCI用接続用KIT) … 特価¥3,300
- ●WSN-A2F(メルコ、ウィンドウアクセラレータ) …… 特価¥24,800
- ●WSN-A4F(メルコ、ウィンドウアクセラレータ) …… 特価¥29,800
- ●WAP-2EP(メルコ、SE/SR/FE/FR/FS/MR MS/MU用ウィンドウアクレラレータ) …… 特価¥19,600
- ●WAP-4EP(メルコ、SE/SR/FE/FR/FS/MR MS/MU用ウィンドウアクレラレータ) …… 特価¥27,500
- ●WSN-V2M(メルコ、Winアクセラレータ、MPEG、PCM) · 特価¥37,400
- ●SRO-F(WSN-V2M用、FM音源チップ) …… 特価¥4,800
- ●TVW-N98(関西電機TVチューナ) …… 特価¥14,800
- ●TVW-PN98(関西電機、ビデオキャプチャー) …… 特価¥31,000
- ●TVW-PTVT(関西電機、TVチューナー) …… 特価¥9,900
- ●TVW-PMPEG(関西電機、MPEG再生) …… 特価¥15,400
- ●Win note98(キュービジョン、Note用Winアダプタ) … 特価¥35,600
- ●Win Duo(キュービジョン、winアクセラレータ、FM・PCM) · 特価¥33,600
- ●MBN-D(メルコ、MPEG&オーバーレイボード) …… 特価¥31,000
- ●TNO-TV(メルコ、MBN-D用TVチューナボード) …… 特価¥9,400
- ●TVC-98/V(C・テクニカ、ノート用TVウォッチパック) ·· 特価¥60,800
- ●VCC-98/V(C・テクニカ、PCMCIA用ビデオキャプチャ) · 特価¥42,000
- ●IN 800TVEM(ビデオスキャンコンバータ) …… 特価¥27,800
- ●XPC-2(電波新聞社、ビデオスキャンコンバータ) …… 特価¥31,000
- ●FDA36(R&D, プリンタボード用FDDI, E BOX) …… 特価¥11,800
- ●PCBOX-n3(I/O, ノート用3スロット拡張ボックス) …… 特価¥45,100
- ●スロット-3(C. テクニカ, 3スロット組立式拡張ボックス) 特価¥12,600
- ●SC-Bn3(I/O, PCBOX-n3用SCSI2 I/F) …… 特価¥8,100
- ●ATC-NF55R(Aテクニカ、連動式マルチタップ) …… 特価¥5,980
- ●MC-RS98(マイクロコア・高速RS232Cボード) …… 特価¥12,200
- ●RSB-2000(メディアインテリジェント・高速RS232Cボード) 特価¥13,100

モデム&FAXモデム (送料¥1,000)

■アイワ

- ●PV-AFV144M2 WW(液晶パネル・ボックス型) …… 特価¥18,200
- ●PV-BF144M2WW(14400bps・ボックス型) …… 特価¥13,500
- ●PV-AF288(28800bps・ボックス型) …… 特価¥30,200
- ●PV-BF288M2(28800bps・ボックス型) …… 特価¥23,900

■マイクロコア

- ●MC144PC(14400bps・FAX/DATAカードモデム) ·· 特価¥17,600
- ●MC14400VX (W)(14400bps・ボックス型) …… 特価¥16,500
- ●MC144FXE/W(14400bps・ボックス型) …… 特価¥13,900
- ●MC288XLⅡ(28800bps・ボックス型) …… 特価¥23,200

■ソフトウェアジャパン

- ●V. 34 External(28800bps. ボックス型) …… 特価¥23,200
- ●V.326is PC-Card(FAX/DATAカードモデム) …… 特価¥18,700

■オムロン

- ●ME1414BⅢ(14400bps・ボックス型) …… 特価¥14,300
- ●ME2814BⅡ(28800bps・ボックス型) …… 特価¥21,800
- ●ME1414C2(FAX/DATAカードモデム) …… 特価¥19,800
- ●ME2814C(FAX/DATAカードモデム) …… 特価¥31,800
- ●MA2814B (28800bps・ボックス型) …… 特価¥19,800

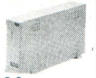
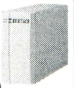
■ロジテック

- ●LFM-144BS(14400bps・ボックス型) …… 特価¥11,800
- ●LFM-288BS(28800bps・ボックス型) …… 特価¥21,800

■ニューテック

- ●NMF288-34E(WWWブラウザソフト付) …… 特価¥22,800

●価格は変動します。ご注文の際は必ずお電話で価格と在庫をご確認下さい。●本広告に掲載の商品には送料及び消費税は含まれておりません。

■ ICM RX-1000-CIN ●SCSI-2/1GB 定価¥49,800 P&A特価¥38,500 	■ メルコ DSC-1024N ●SCSI-2/1GB 定価¥48,000 P&A特価¥38,500 	■ Logitec SHD-BA1000U (増設用) ● 1GB・11ms/256KB ● SCSIケーブル付 定価¥43,800 P&A特価¥33,000 
■ Logitec NEW ◎ SHD-BA 1000M ● 11ms/256K ● LHA-203付属 定価¥62,000 P&A特価¥37,800 	■ I/O DATA HDS-1G/98-L ●SCSI-2/1GB 定価¥49,000 P&A特価¥38,800 	■ I/O DATA HDS-1G-L (増設用) ●1GB ●SCSケーブル付 定価¥42,000 P&A特価¥33,800 

● お近くの方はお立ち寄り下さい。専門係員が説明いたします。

全国通販

★頭金なし！
★即日配送

24時間プッシュホン価格情報 ☎03-3655-0821

ハードディスク （送料¥1,000）

■ Logitec
● SHD-B340A〈限定〉 定価¥49,800▶特価¥19,800
■ ICM
● RX-540-CIN 定価¥35,800▶特価¥27,800
● RX-1000-CIN 定価¥49,800▶特価¥38,500
● RX-2000-CIN 定価¥99,800▶特価¥76,800
● Inter-BS420 (BX4内蔵) 定価¥29,800▶特価¥22,200
● Inter-BS540 (BX4内蔵) 定価¥32,800▶特価¥24,500
● Inter-BS1000 (BX4内蔵) 定価¥49,800▶特価¥37,000
● Inter-DR540 (BX3/BA3内蔵) 定価¥49,800▶特価¥27,800
● Inter-DR850 (BX3/BA3内蔵) 定価¥69,800▶特価¥42,600
● Inter-DR1000 (BX3/BA3内蔵) 定価¥89,800▶特価¥54,800
● Pack-NX340 (98Noto内蔵) 定価¥35,800▶特価¥26,800
● Pack-NX500 (98Noto内蔵) 定価¥49,800▶特価¥37,000
● Pack-NX810 (98Noto内蔵) 定価¥79,800▶特価¥59,000
● Pack-EX250 (EPSON PC内蔵) 定価¥29,800▶特価¥23,200
● Pack-EX340 (EPSON PC内蔵) 定価¥35,800▶特価¥27,800
● Pack-EX500 (EPSON PC内蔵) 定価¥49,800▶特価¥38,800
■ Logitec
● SHD-BA540M 定価¥40,000▶特価¥27,800
● SHD-BA1000M 定価¥62,000▶特価¥37,800
● SHD-BA2000M 定価¥122,000▶特価¥83,500
● LHD-FL540K (BX3内蔵) 定価¥39,800▶特価¥20,800
● LHD-FL850K 定価¥53,800▶特価¥25,500
● LHD-FL1200K 定価¥69,800▶特価¥33,500
● LHA-FXKT (BX4用金具) 特価¥1,500
● LHD-NS520 (98Note内蔵) 定価¥48,000▶特価¥31,500
● LHD-NS800 定価¥75,000▶特価¥45,500
● LHD-EN520 (EPSON PC内蔵) 定価¥48,000▶特価¥31,500
● LHD-EN800 定価¥75,000▶特価¥45,500
■ I/O・DATA
● HDS-540M/98-L 定価¥35,500▶特価¥28,500
● HDS-1G/98-L 定価¥49,000▶特価¥38,800
● HDS-2G/98 定価¥102,000▶特価¥79,800
● HDS-540M-L (増設用) 定価¥29,500▶特価¥23,800
● HDS-1G-L (増設用) 定価¥42,000▶特価¥33,800
● HDN-540M (98Note内蔵) 定価¥41,800▶特価¥33,800
● HDD-810M (98Note内蔵) 定価¥58,800▶特価¥45,800
■ R&D
● CARD 520 定価¥69,800▶特価¥34,800
■ メルコ
● DSC-526N 定価¥34,800▶特価¥27,800
● DSC-828N 定価¥39,800▶特価¥31,800
● DSC-1024N 定価¥48,000▶特価¥38,500
● DSC-2048N 定価¥99,800▶特価¥79,800
● DSC-526S (増設用) 定価¥28,000▶特価¥22,800
● DSC-828S (増設用) 定価¥33,000▶特価¥26,500
● DSC-1024S (増設用) 定価¥41,000▶特価¥32,800
● DNG-515 (BX4内蔵) 定価¥31,000▶特価¥24,200
● DNG-831 (BX4内蔵) 定価¥34,800▶特価¥27,000
● DNG-1024 (BX4内蔵) 定価¥47,000▶特価¥36,500
● DNG-1240 (BX4内蔵) 定価¥49,800▶特価¥38,700
● DNF-515J (BX3内蔵) 定価¥34,800▶特価¥24,000
● DNC-A515 (FEL/MAT内蔵) 定価¥34,000▶特価¥26,500
● DNC-B831 (BX3内蔵) 定価¥37,000▶特価¥28,800
● DNC-B1240 (BX3内蔵) 定価¥52,000▶特価¥40,500
● DNN-497S (98Note内蔵) 定価¥39,800▶特価¥31,800
● DNN-790S (98Note内蔵) 定価¥59,800▶特価¥47,800
● DNN-1187S (98Note内蔵) 定価¥89,800▶特価¥70,800
● DEN-245J (EPSON PC内蔵) 定価¥29,800▶特価¥23,300
● DEN-331J (EPSON PC内蔵) 定価¥34,800▶特価¥27,000
● DEN-497J (EPSON PC内蔵) 定価¥49,800▶特価¥38,800

MO （送料¥1,000）

■ Logitec
● LMO-400-98 (230M) 定価¥87,000▶特価¥49,500
● LMO-450H-98 (230M) 定価¥99,000▶特価¥65,000
● NEW LPD-650 (PD) 定価¥118,000▶特価¥84,500
● NEW LZD-100 (Zipドライブ) 定価¥29,800▶特価¥23,800
● LM-100Z5 (Zipドライブ5枚入) 特価¥10,800
■ メルコ
● MON-E230NS (128/230M) 定価¥59,800▶特価¥47,800
■ ICM
● PMO-230LX 定価¥64,800▶特価¥48,200
● PMO-230L-CIN (I/F付) 定価¥72,800▶特価¥54,200
● PDR-650N (PD/CD-ROM) 定価¥118,000▶特価¥72,000
● PDR-650NB (PD/CD-ROM I/F付) 定価¥128,000▶特価¥78,000

CD-ROM （送料¥1,000）

■ Logitec
● SCD-430 (4.4倍速) 定価¥28,000▶特価¥22,000
● LCD-600 (6倍速) 定価¥54,800▶特価¥40,800
■ メルコ
● CDS-4ES (4倍速) 定価¥24,800▶特価¥19,800
● CDS-4EN (4倍速、I/F付) 定価¥33,000▶特価¥26,400
● CDI-4FB (F・ベイ用、4倍速) 定価¥19,800▶特価¥15,800
● CDI-6FB (F・ベイ用、6倍速) 定価¥39,800▶特価¥31,800
■ I/O・DATA
● CDG-PX44 (4.4倍速) 定価¥29,800▶特価¥23,800
● CDG-PX44PCSC (4.4倍速、PCSCⅡ付) 定価¥37,500▶特価¥29,200
● CDG-AB4 (F・ベイ用・4倍速) 定価¥25,800▶特価¥21,200
■ ICM
● CD-660S-X (4.4倍速) 定価¥24,800▶特価¥19,800
● CD-910S-X (6倍速・I/F付) 定価¥39,800▶特価¥31,800
● CD-660S-JRX (PCMCIAカード付) 定価¥43,800▶特価¥35,000

RAMディスク （下記以外の機種はTELください。） （送料¥700）

■ メルコ
● EAC-4M (Ap2/As2) 特価¥23,400
● EAX-8M (Ap2/As2) 特価¥40,400
● EMF-4M 特価¥17,100
● EMF-8M 特価¥34,300
● EMF-16M 特価¥68,800
(As3、Ap3 他 SIMM 増設用)
● EMF-P4M 特価¥16,300
● EMF-P8M 特価¥31,000
● EMF-P16M 特価¥60,800
(NEC、EPSON SIMM 増設用)
● EMW-P8M 特価¥30,400
● EMW-P16M 特価¥59,800
(NEC、EPSON Pentiumマシン用)
● EXB-4M 特価¥19,300
● EXB-8M 特価¥35,800
● EXB-16M 特価¥68,400
(BX2、BS2、BA2、Xe、Xs、Xp、Xn、Be、Bs)
● EAB-4000Y 特価¥21,700
● EAB-12MY 特価¥56,000
(Ap、As、Ae、BA、BX)
● ECB-0M (Cb) 特価¥3,500
● ECB-8MJ (Cb) 特価¥33,400
● ESE-4MJ 特価¥19,300
● ESE-8MJ 特価¥33,500
● ESE-16MJ 特価¥62,000
(CX、Ce2、CS2)
● EC2-0M (Cb2) 特価¥3,500
● EC2-4M (Cb2) 特価¥19,300
● EC2-8M (Cb2) 特価¥33,500
● ECF-0M (Cf) 特価¥3,500
● ECF-8M (Cf) 特価¥38,800
● ENL-4M 特価¥19,300
● ENL-8M 特価¥35,800
(Ld、Lt、Lt2、Na7、NL/A、Ne3)
● ECE-4000Y (Ca) 特価¥21,700
● EDA-4000Y (DA) 特価¥23,800
● EDS-4000S (DS) 特価¥23,100
● EDX-4000S (DX) 特価¥28,000
● EFA-4000Y (FA) 特価¥21,700
● EMJ-4000S 特価¥27,000
● EMJ-8000S 特価¥42,600
● ENP-4M (Np、Ns、Ne、Nd) 特価¥18,800
● ENP-8M (Np、Ns、Ne、Nd) 特価¥35,300
● ENP-16M (Np、Ns、Ne、Nd) 特価¥68,400
● ENR-4000T 特価¥20,200
● ENR-8000T 特価¥37,300
● ERE-4M (386/486) 特価¥23,700
● ERF-4M 特価¥23,700
● ERF-8M 特価¥38,800
(SE、SR、FE、FS、FR、MR、MS、MU)
● RCD-4000S (NOTE) 特価¥20,200
● XMC-2000T 特価¥10,200
● XRD-2M (EPSON PC) 特価¥10,200
● XRD-4M (EPSON PC) 特価¥17,400
● XRH-8000 (HG/HX) 特価¥32,500
● XRE-4000S (AR/AS/AU) 特価¥21,800
● XRF-4M 特価¥17,100
● XRF-8M 特価¥33,400
● XRF-16M 特価¥65,900
(AU、AV、AT)
■ I/Oデータ
● AP34-4M (Ap、As2) 特価¥23,400
● NE-SIM36-H4M 特価¥17,100
● NE-SIM36-H8M 特価¥33,400
● NE-SIM36-H16M 特価¥67,500
(Ap、Ap3 他 SIMM 増設用)
● NE-SIM32-H4M 特価¥15,700
● NE-SIM32-H8M 特価¥29,800
● NE-SIM32-H16M 特価¥59,700
(BX2、BS2、BA2、Xe、Xs、Xf、Xn、Be、Bs)
● NE-SIMXA-4MX2 特価¥34,000
● NE-SIMXA-8MX2 特価¥67,100
(Xt、Xa、An)
● NE-SIMXB-4MX2 特価¥30,400
● NE-SIMXB-8MX2 特価¥59,100
(CX2、Xa12、Xa7e)
● NE-SIMXB-16MX21 特価¥115,000
● BA34-4M 特価¥21,800
● BA34-8M 特価¥38,100
● BA34-12M 特価¥56,000
(Ap、As、Ae、BA、BX)
● Cb34-4M (Cb) 特価¥20,200
● Cb34-16M (Cb) 特価¥61,900
● CX34-4M (CX、Ce2、CS2) 特価¥19,000
● CX34-16M (CX、Ce2、CS2) 特価¥61,900
● Cf34-8M (Cf) 特価¥33,300
● Cf34-16M (Cf) 特価¥61,900
● Cb234-4M (Cb2) 特価¥18,700
● Cb234-8M (Cb2) 特価¥32,700
● Cb234-16M (Cb2) 特価¥61,500
● Ld34-16M (Ld、NL/A) 特価¥68,500
● EP-RB02-4M 特価¥23,200
● EP-RB02-8M 特価¥38,800
● EP-RB02-16M 特価¥74,700
(SE、SR、FE、FR、FS、MR、MS、MU、RS)
● EP-SIM327-4M (RA、RV) 特価¥15,700
● EP-SIM327-8M (RA、RV) 特価¥29,900
● EP-SIM327-16M (RA、RV) 特価¥59,800
● EP-SIM-2MY (286/386) 特価¥10,200
● EP-SIM-4MY (286/386) 特価¥17,200
● EP-SIM32-8M (HX/HG) 特価¥32,000
● EP-SIMn-4M (AR/AS/AU) 特価¥22,300
● EP-SIMAU-4M 特価¥17,700
● EP-SIMAU-8M 特価¥33,200
● EP-SIMAU-16 特価¥66,300
(AU、AV、AT)
● Np34-4M 特価¥18,700
● Np34-8M 特価¥35,000
● Np34-16M 特価¥70,000
(Np、Ns、NE2、Nd)
● Nb34-8M 特価¥35,200
● Nb34-16M 特価¥68,800
(Na12、Na9、Na7)
● NR34X-4M (NS/R) 特価¥20,000
● PC34R-8M 特価¥41,600
● PIO-DA134-4MS (DA) 特価¥19,900
● PIO-DA134-8MS (DA) 特価¥36,800
● PIO-DA134-12 (DA) 特価¥53,800
● PIO-DS134-4MS (DS) 特価¥20,000
● PIO-DX134S-4MT 特価¥26,000
● PIO-RX34-3MS (RX) 特価¥18,200
● PIO-SIM61-2MS 特価¥10,000
■ セカンドキャッシュ
● NE-AP3-128K (AS3、AP3) 特価¥15,800
● NE-AP128K (AP2、AS2) 特価¥17,300
● NE-XA256K (Xa、Xa7e、CX2) 特価¥13,600
● NE-XA512K (Xt13、Xa12、Xa10、Xa9、Xa7、CX2) 特価¥28,000

外付FDD （送料¥1,000）

■ Needs
● NFD-135V (3モード・3.5″×1) 特価¥12,800
● NFD-235V (3モード・3.5″×2) 特価¥20,800
● NFD-150 (5″×1・ソフト切換) 特価¥17,800
● NFD-250 (5″×2・ソフト切換) 特価¥29,800
● NFD-IM (FEL用 I/F) 特価¥6,800
● NFD-IMA (MAT用 I/F) 特価¥8,000
● NFD-IMC (マルチ用 I/F) 特価¥7,800
■ R&D
● FDD-5SZ/EP (FE/FR/FS専用、5″×1) 特価¥23,800
● FDD-5WZ/EP (FE/FR/FS専用、5″×2) 特価¥34,500
● FLB-3X (新Xaシリーズ/Xe10用増設FDD) 特価¥9,800
● BAY-511 (BX4対応、ファイルベイ用5″×1) 特価¥15,800
● FDD-IMX (FEL、MAT、マルチ、CX2用 I/F) 特価¥7,500
■ アルファデータ
● AD-F51SR (5″×1、ソフト切換) 特価¥18,800
● AD-F51WR (5″×2、ソフト切換) 特価¥28,800
● AD-F50FA (FA/FS/FX内蔵自動) 特価¥21,500
● AD-F51FB (ファイルベイ用、5″×1) 特価¥17,000
● AD-F35TF (3モード・Mateスロット用) 特価¥16,800
● AD-F35DB (MATE-B/Xシリーズ増設用) 特価¥9,800
● AD-F35SR (3モード、3.5″×1) 特価¥13,800
● AD-F35WR (3モード、3.5″×2) 特価¥21,800
● AD-F1MT (FEL・MAT・マルチ用FDD I/F) 特価¥7,500

P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目2番地20号
● 営業時間：AM10：00～PM7：00
日・祭：AM10：00～PM6：00
☎03-3651-0148(代)
● 定休日/毎週水曜日
FAX.03-3651-0141 MAC/DOS Vフロア ☎03-3655-4454

ODP&コプロ （送料¥700）

■ メルコ
● EUA-TOM (AP、AS、AE) 特価¥23,200
● EUD-F0M (DA、RA21/51) 特価¥35,300
● EUD-F16M (DA、RA21/51＋16Mメモリ) 特価¥86,500
● EUD-Q16M (DA、RA21/51＋16Mメモリ) 特価¥77,600
● EUB-F0MS (BX、BA) 特価¥34,800
● EUB-F16MS (BX、BA＋16Mメモリ) 特価¥85,600
● EUF-H0M (9801FA) 特価¥34,800
● EUF-H16M (9801FA＋16Mメモリ) 特価¥85,500
● EUB-Q16M (BX＋16Mメモリ) 特価¥77,600
● HRX-C120 (DX、RX、EX、UX、VX) 特価¥26,200
● HAS-33TS (AS、AP、AP2、AS2、BP、他) 特価¥25,600
■ アイオデータ
● PK-Cx486SRX2 (FS/FX/DS/RS/ES/S1、S2) 特価¥24,800
● PK-A486BL75-L (DA、RA) 特価¥33,300
● PK-X486S50-L (RX/DX/UX/EX/VX) 特価¥19,300
● PK-A486Cx80-A (DA、RA) 特価¥18,900
● PK-NXC40-S (NX/C) 特価¥11,500
■ コンピュータ・テクニカ
● ODP-100-AV-C (486NAU、NAV) 特価¥29,400
● ODP-100-Nd (Nd、Neファンユニット付) 特価¥55,200
● ODP-DX4-Nd-C (Nd、Ne2) 特価¥21,600
● ODP-DX4-NA-S (NA、NA/C) 特価¥56,600
■ アセットコア
● VIPER Power MULTi VM-4 (CS2) 特価¥54,300
● VIPER Power MULTi Ce4 (Ce2) 特価¥54,300
● VIPER Power MULTi CX2 (CX) 特価¥26,000
● VIPER Power MULTi CX4 (CX) 特価¥41,400
● VIPER X TYPE P (DA、RA、3865、V、GS) 特価¥12,400
● VIPER MAX Drive Su V100 (NAV、NAU) 特価¥54,300
● VIPER MAX Drive Su V 75 (NAS) 特価¥50,400
■ インテル
● JBOX-DX4 ODP75 特価¥15,800
● JBOX-DX2 ODP100 特価¥20,500
● JBOX-P ODP5V63 特価¥26,600
● JBOX-P ODP5V83-S/-K 特価¥29,800

SCSIインターフェイス （送料¥700）

● LHA-203 (ロジテック、デスクトップ用) 特価¥10,800
● LHA-N151 (ロジテック、ノート用) 特価¥18,600
● LPM-SCSI 2 (ロジテック、PCMCIAスロット用) 特価¥18,000
● MDC-925L (緑電子、デスクトップ用) 特価¥18,000
● PCSCⅡ-L (I/Oデータ、PCMCIAスロット用) 特価¥15,400
● SC-98Ⅱ (I/Oデータ、セカンドバス用) 特価¥10,800
● IFN92S (メルコ、デスクトップ用) 特価¥10,400
● IFN-SC (メルコ、PCMCIAスロット用) 特価¥15,800
● Ready SCSI98 (デスクトップ用、ケーブル付) 特価¥20,800
● PCI SCSI MASTER98 (PCIバス用、ケーブル付) 特価¥30,800

サウンドボード&アンプ付スピーカーユニット （送料¥700）

① MC6600ハッピーセット (20セットのみ)	② MC6600ハッピーセット2 (25セットのみ)
● MC-6600 ● PSNEC-25 PIN (RS232Cケーブル) ● MSP-2G (スピーカー) 合計(定価)¥62,100▶特価¥29,800	● MC-6600 ● HW98 MIDIⅡ (I/F) ● MDN 8PIN ● MSP-2G 合計(定価)¥77,400▶特価¥39,800

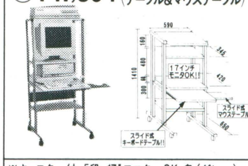
〈FM音源ボード〉
● PC-9801-86 (NEC) 定価¥25,000▶特価¥20,000
● GAME ORCHESTRA JOY2 定価¥16,800▶特価¥12,100
● MIDI ORCHESTRA MIDI-3 (FM、MIDI I/F) 特価¥21,000
● PFC-98 (C・テクニカ、FM・PCM音源カード) 特価¥27,100
● サウンド・カード98 (パナソニック、FM・PCM音源カード) 特価¥24,800
● WAVE MASTER (FM、PCM、SCSIⅡ I/F) 定価¥26,800▶特価¥22,300
● LPM-Su98 (ロジテック、FM・PCM音源カード) 特価¥22,800
● WMCard (FM、PCM、SCSI2 I/Fカード) 特価¥32,800
● Card 86 (FM、PCM、"9801-86互換"カード) 特価¥24,800
● Second Bus 86 (I/Oセカンドバス用、FM、PCM、MIDI音源) 特価¥23,300
〈MIDI関係〉
● HW-98MIDIⅡ (MIDI I/F) 特価¥10,300
● MC55PCM (GM/GS対応音源搭載MIDI I/F) 特価¥28,600
● MC77PCM (GM/GS対応音源搭載MIDI I/F) 特価¥41,000
● MC6600 (GM/GS対応音源モジュール) 特価¥35,800
● ミュージ郎88Pro (ローランド) 特価¥120,000
● ミュージ郎88VL-W (ローランド) 特価¥79,800
● SC-55MKⅡ (ローランド) 特価¥44,600
● SC-88 (ローランド) 特価¥73,500
● SCP-55 (ローランド、PCMCIAカード、MIDI) 特価¥39,800
● CBX-50W (ヤマハ) 特価¥49,000
● MIDI MASTER (MIDI音源モジュール、W・MASTER用) 特価¥10,800
〈アンプ付スピーカーユニット〉
● MS-3000 (30W×2) 定価¥16,800▶特価¥11,500
● YST-M5 (ヤマハ、3W×2) 定価¥8,000▶特価¥6,400
● YST-MSW10 (25W、スーパーウーハーシステム) 特価¥11,000
● MSP-52 (関西電機、5W×2) 定価¥8,900▶特価¥5,980
● ATC-SP33 (Aテクニカ、4W×2) 定価¥15,000▶特価¥7,500
● ATC-SP35 (Aテクニカ、4W×2、収納タイプ) 定価15,000▶特価¥7,500
● SUHF-505 (マイクロライン、5W×2) 特価¥3,400
● DS-51P (ダイヤトーン、5W×2) 定価¥15,000▶特価¥9,800
〈サウンド・ブラスター〉
● Sound Blaster 16/98 定価¥24,800▶特価¥14,300
● SB 16AYM/98 定価¥29,800▶特価¥19,500
● SB-YM/J (FM音源チップ) 定価¥4,800▶特価¥4,400
● SB-WB2/J (MIDI音源チップ) 特価¥14,100
● DB50XG (ヤマハMIDI・GMXG音源チップ) 特価¥23,200

ソフトウェア （送料¥700）

〈ワープロ&統合ソフト〉
● 一太郎 Ver.6.3 for Windows (CD版) 特価¥31,000
● 一太郎 Ver.6.3 for Windows (FD版) 特価¥37,400
● 一太郎 dash2 for win 特価¥25,300
● 一太郎 dash2 for win (乗換版) 特価¥16,900
● 筆まめ Ver.6 fou Win (CD) 特価¥6,400
● 筆まめ Ver.6 fou Win (3.5) 特価¥8,600
● Newオーロラエース for win 特価¥4,480
● MS-Office スタンダード4.2Jキャンペーン (CD) 特価¥27,400
〈データベース〉
● The CARD6 (毛筆パワーキット付) 特価¥15,400
〈表計算〉
● Loutus 1-2-3 R5J (Windows) 特価¥38,800
● ジャスト三四六 Ver.1.1 r2 for Win 特価¥8,200
〈グラフィック〉
● 花子 Ver.3.1 for Win 特価¥29,800
〈OS・言語〉
● MS-DOS 6.2 基本機能セット (NEC) 特価¥8,500
● MS-DOS 6.2 基本機能セット (EPSON) 特価¥9,600
● MS-WINDOWS Ver.3.1 (EPSON) 特価¥15,800
● MS-WINDOWS Ver.3.1 (マイクロソフト) 特価¥14,100
● MS-WINDOWS Ver.3.1 (NEC) 特価¥16,300
● MS-Windows 95 (FD) (マイクロソフト、NEC) 特価¥20,500
● MS-Windows UPグレード (CD) (マイクロソフト、NEC) 特価¥10,800
● MS-Windows UPグレード (FD) (マイクロソフト、NEC) 特価¥13,400
● Delphi for win 特価¥20,500
〈通信〉
● まいとーく for windows Ver.1.2 特価¥16,800
〈その他〉
● てきぱきマム4 (家計簿) 特価¥7,200
● らくらく家計簿 ゆとりちゃん for Win 特価¥6,400
● 会計王 for Win (キャンペーン) 特価¥31,500
● 95ドライバ (メルコ) 特価¥1,500
● ドキュメントメーカー V1.5 for Win 特価¥5,800
● MAP FAN 特価¥10,600
● RAM DOUBLER 特価¥8,980
● WZ Editer 特価¥7,000
● WIN START 特価¥4,000

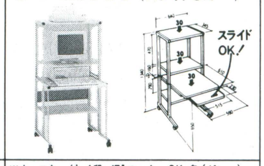
P&A オリジナル特選 パソコンラック&OAチェアー （消費税込み）（送料無料、離島を除く）

① ¥17,304 (スライド式・キーボートテーブル&マウステーブル)



※キャスター付、5段、17″モニターOK、色(グレー)。
※上から2番目棚板移動可能。

② ¥12,360 (マウステーブルスライドOK)



※キャスター付、4段、17″モニターOK、色(グレー)。
※スライドマウステーブル、中棚板は2段階移動可能。

① ¥5,459
● 布張り色(グレー)
● ガス圧シリンダー



② ¥6,798
● 肘付
● 布張り色(グレー)
● ガス圧シリンダー



※ラック、チェアー持ち帰り可能です。ご来店下さい。

通信販売お申し込みのご案内

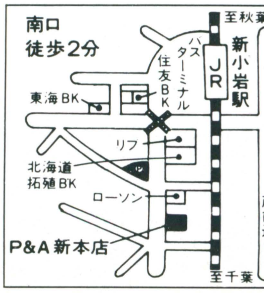
〔現金一括でお申し込みの方〕
● 商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)
〔クレジットでお申し込みの方〕
● 電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。● 現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。● 1回～84回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は¥1,000円以上。
〔銀行振込でお申し込みの方〕
● 銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕 住友銀行　新小岩支店
普通預金　1451576　(株)ピー・アンド・エー

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15	24	36	48	60	72
手数料	2.6	3.0	4.2	4.89	6.5	10.0	14.3	18.9	24.3	31.8

南口
徒歩2分



(※車でお越しの場合は北海道拓殖BK前の新小岩駐車場をご利用下さい。)

※お支払いは、便利な商品到着払い〈手数料(10万円まで900円)要〉をご利用下さい。

●短期集中特別企画●

POWER UP!

誰でも，今すぐ，簡単にできる

パソコン・システム パワーアップ大作戦

最近ベーマガ編集部では，
ハードディスクの空き容量が不足するという事態が多発しています。
たくさんのアプリケーション・ソフトを導入しているうえ，
使わないデータを保存したままにしていたり，
記事作成のために試用したソフトを削除せずにいるためです。
そこにWindows95の発売で，編集部はパニック状態です。
Windows95は，標準のセットアップでも，
70Mバイト近くの空き容量が必要なので，
どのハードディスクもパンク寸前になっています。
みなさんもこんなことありませんか？
ハードディスクも手頃な価格になってきたので，
増設するという手段もありますが，
お金をかけずにWindows95を楽に導入できる方法もきっとあるはず。
今回は，ハードディスクの増設を考えている人や，
空き容量が足りなくてソフトの導入ができない人のために，
耳よりな情報をお伝えします。

Windows95を導入するために必要な

これからのハードディスク容量

最近のアプリケーション・ソフト，とくにWindows95対応の32ビットソフトは，ハードディスクの空き容量を大量に消費するといわれています。いったいどのくらいの容量を使うのでしょうか？

ここでは代表的な例をあげて，Windows95を使用するためには，どのくらいハードディスクの容量が必要なのかを考えてみることにしましょう。

Windows95導入には何Mバイトのハードディスクが必要か？

昨年11月に発売となったWindows95。読者のみなさんの中にもすでに使いこなしている人も多いことでしょう。

Windows95を快適に使いたいなら，かなりのハードウエア環境を必要とすることはみなさんも知ってのとおりです。それはハードディスク（以降HDDと略）も例外ではありません。

Windows95をはじめ，そのアプリケーション・ソフトは，多くのHDD容量を消費します。では，具体的にはどのくらいの容量を必要とするのでしょうか。実際にWindows95を導入して，測定してみることにしましょう。

写真1を見てください。これがWindows95を導入するまえのHDDの空き容量です。さて，導入後には空き容量がいくつになっているでしょうか。

今回は，Windows3.1とはちがうディレクトリにWindows95を導入し，Windows3.1とWindows95を両方使用できるようにしました。また，セットアップ方法は標準を選択（**写真2**）。通信オプションは導入しないという設定です（**写真3**）。

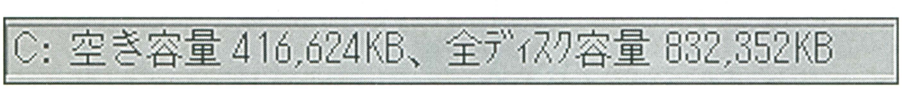
写真4がWindows95を導入したあとのHDD空き容量です。この結果から，Windows95が，標準のセットアップで約74Mバイトの HDD容量を使用することがわかりました。

Windows95には，標準のセットアップでは導入されないソフトやデータがたくさんあり，これらを導入するとなると，100Mバイトを越えてしまう場合もあります。Windows95を使用するのならば，余裕を持って100～150Mバイトほどの空き容量を確保しておいたほうがよいでしょう。

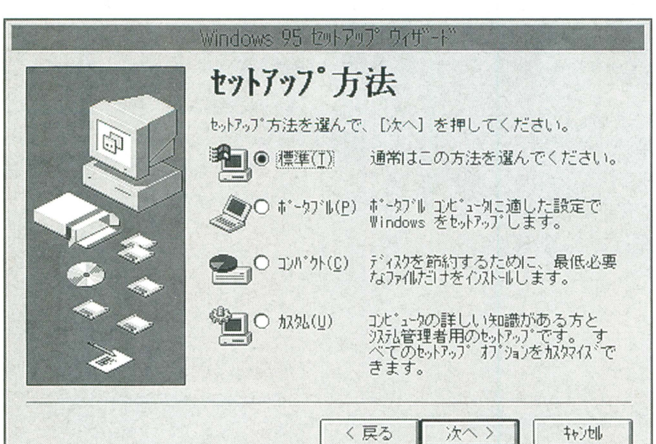
それでは，さらにアプリケーション・ソフトを導入した場合はどうでしょうか。

Windows95対応アプリケーションにもこんなにハードディスクが必要

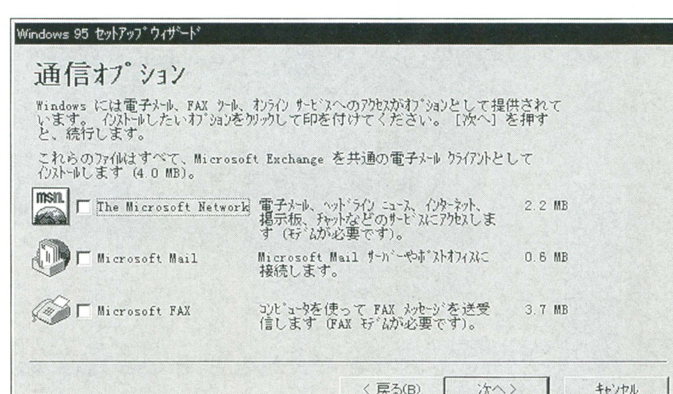
アプリケーション・ソフトは，バージョン・アップするたびに多機能になり，使いやすくなるのですが，それだけ必要となるHDD容量が増えていくものです。また，これから続々と登場するWindows95対応のソフトは，プログラムが16ビットから32ビット対応になったために命令1語ずつの長さが増えています。このことからもプログラム・サイズが大きくなり，たくさんのHDD容量を使うことが予想されます。



《写真1》Windows95導入前のHDDの状態をファイルマネージャで調べてみた。416,624kバイト，つまり約417Mバイトの空き容量があることがわかる



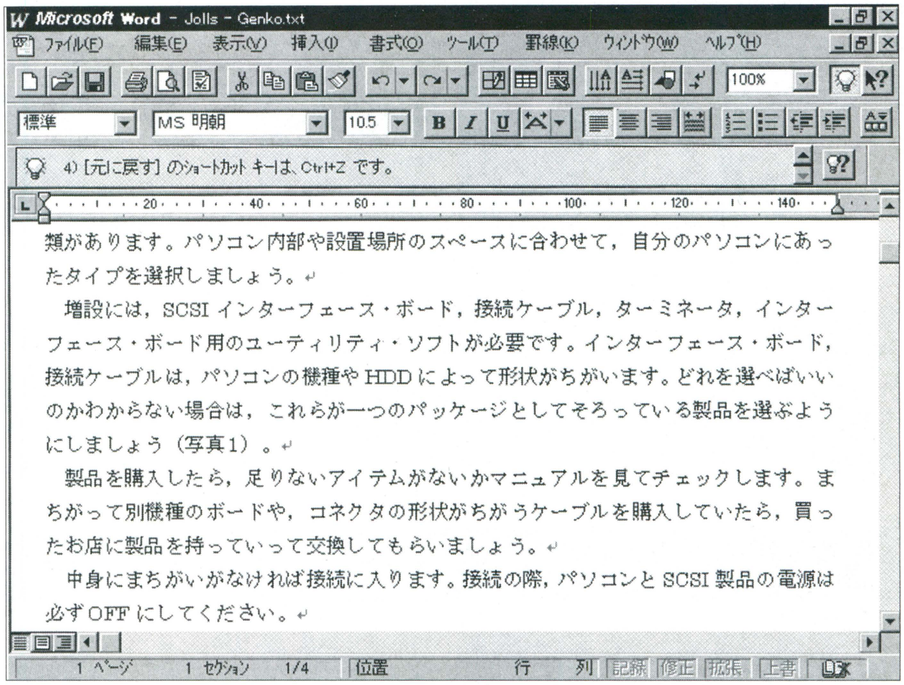
《写真2》今回は，標準セットアップを選んでWindows95を導入した。カスタムを選択すれば，すべてのファイルをHDDに導入することもできる



《写真3》通信オプションは「登録しない」でセットアップをしてみた。これらを選択したときには，さらにHDDを消費する



《写真4》Windows95を導入したあとのHDDの状態。343Mバイトの空きがあることがわかる。Windows95導入により約74Mバイト使用したことになる



《写真5》Windows95用の統合ソフト『Microsoft Office95』の中の『Microsoft Word95』を使用しているところ。ハードディスクを多く使用するが，多機能なソフトになっている。

それでは，アプリケーション・ソフトが，どのくらいのHDD容量を使うか，調べてみることにしましょう。

ワープロや表計算などの統合ソフト『Microsoft Office95』（マイクロソフト オフィス）では，最大でなんと120MバイトものHDDが必要です（**写真5**）。

また，これはWindows95専用の32ビットソフトではありませんが，ワープロ・ソフトとして代表的な『一太郎 Ver.6.3 for Windows』では，最大で111MバイトのHDDを使用します。2月に発売予定の『一太郎Ver.7 for Windows95』は，さらに大型のソフトになることはまちがいありません。

このようなことから，アプリケーション・ソフトが使用するHDD容量がどのくらいなのかわかっていただけたでしょう。たとえば，Windows95でOffice95を使用する場合，少なくとも200MバイトのHDD容量が必要になるわけです。

ハードディスク空き容量不足 あなたならどうする?

このようにWindows95やそのアプリケーション・ソフトは，たいへん大きなHDD容量を必要とします。みなさんが今，Windows3.1を使っていて，Windows95を使いたいと思っているならば，ぜひHDDの空き容量を確認しておくことをおすすめします。

3.1と95をそのまま並用したいと思っているなら，現段階で約100Mバイトの空き容量が確保されている必要があります。もし容量が足りないとしたら，なんとかしてHDD空き容量を増やす方法を考えなければなりません。

現在使っているHDDの容量が，300Mバイトクラスの人は，将来的なことを考慮して，大容量HDDの購入を検討したほうがいいでしょう。このあとのページで，パソコン・ショップがおすすめするHDDを紹介しているので，購入の際の参考にしてください。

500Mバイト以上のHDDで，空き容量が足りないという人は，もう一度HDDの利用状況を確認してみてはいかがでしょうか。使っていないアプリケーションをHDDに眠らせていないか，ムダなデータを入れたままにしていないかなどをチェックすることで，HDDの空き容量を劇的に増加させることができるかもしれません。

いざというときのためにも，HDDの空き容量がぎりぎりの状態で使用することはあまりおすすめできません。常に余裕をもって使いたいものです。

つぎのページからは，HDDの空き容量を増やし，Windows95を導入できる環境にするためのアプリケーション・ソフトの削除方法や，Windows95環境でHDDを効率よく使用するためのテクニックを紹介したいと思います。

《第1表》主な大容量アプリケーションのハードディスク使用量

発売元	製品名	ハードディスク使用量	問い合わせ先	発売時期
マイクロソフト	Microsoft Office for Windows95 Standard Edition	最大120Mバイト	☎03-5454-2300	発売中
	Visual Basic 4.0日本語版 プロフェッショナル・エディション	最大100Mバイト	☎03-5454-2300	発売中
ジャストシステム	一太郎Ver.6.3 for Windows	最大111Mバイト	徳島：☎0886-52-8555 東京：☎03-5412-3939 大阪：☎06-390-6440	発売中
ロータス	ロータス スーパーオフィス96	最大166Mバイト	☎03-5496-3111	1月12日
ボーランド	Borland C++ 4.5J	最大120Mバイト	☎03-5350-9380	1月末日
	Delphi for Windows	最大50Mバイト	☎03-5350-9380	発売中
富士通パレックス	Klik & Play	最大42Mバイト	☎03-5703-2752	発売中
市川ソフトラボラトリー	DaysyArt95	20Mバイト	☎043-296-1462	発売中

MS-DOS, Windows3.1／95完全対応！

POWER UP!

今すぐ実践！ハードディスク超整理法

待ちに待ったWindows95。今まで使ってきたWindows3.1マシンにアップ・グレード導入しようとしたところ，「ハードディスクの空き容量が不足です…」といった状況になった人も多いことでしょう。

Windows95は高機能化が進み，非常に巨大なOSとなっています。はじめからWindows95を導入できるだけの空き容量を確保してあるという人は，あまりいないでしょう。

そんな人のために，ハードディスクを効率よく使うための整理法を大公開します。

● アンインストール編

不要なファイルを削除する！

Windows3.1からWindows95に移行しようとするときの最初のヤマ場は，Windows95を導入するのに必要な，HDDの空き容量を確保することでしょう。

そのためには，使わなくなったアプリケーション・ソフトやデータを削除したり，すぐには使わないようなデータを外部記憶装置にバックアップすることによって，HDDを空けるという作業が必要になります。バックアップに欠かせない外部記憶装置は，あとで紹介することにして，ここでは不要なアプリケーションの削除に限定して話を進めます。

HDDに導入されているソフトを削除することを“アンインストール”といい，それを行なうプログラムのことを“アンインストーラ”といいます。Windows95では，標準でアプリケーションのアンインストール機能が搭載されており，それに対応したアプリケーションならば，自動的に削除することが可能になりました（**第1図**）。しかし，Windows3.1には，そのような便利な機能はありません。

ただし，一部のWindows3.1用アプリケーションにも，専用のアンインストーラが付属していることがあります。その場合，そのアプリケーションをHDDから削除することは，非常に簡単です。

たとえば，ベーマガ付録CD9月号に収録されていた『ぷよぷよ for Windows体験版』は，HDDに導入すると，ゲーム本体とともに専用のアンインストーラも導入されます（**第2図**）。HDDからプログラムを削除したいときは，このアンインストーラを起動することによって，HDDから『ぷよぷよ for Windows』に関連するファイルを，すべて削除することができます。

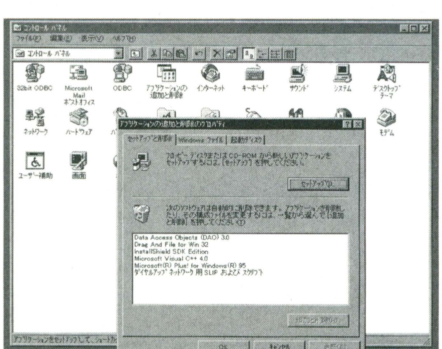
しかし，このようなアンインストーラが付属しているソフトは珍しく，たいていのソフトは，削除をユーザーの手にゆだねています。ただし，経験した人はわかると思いますが，Windows用ソフトを手作業でアンインストールするというのは，実はそう簡単なものではありません。

アンインストールの基礎知識

まず大前提として，「プログラムマネージャに登録されているアイコンを消しても，プログラムの本体は消えない」ということを知っておいてください。このような誤解をしている人は少なくないようで，「アイコンを消したのにHDDの空き容量が増えない」という編集部への問い合わせが，何度かありました。

プログラムマネージャに登録されているアイコンは，あくまでプログラムを起動するための呼びだしボタンであって，プログラム本体は，それとは別に保存されているのです。

実際に，HDDからアプリケーションを削除す



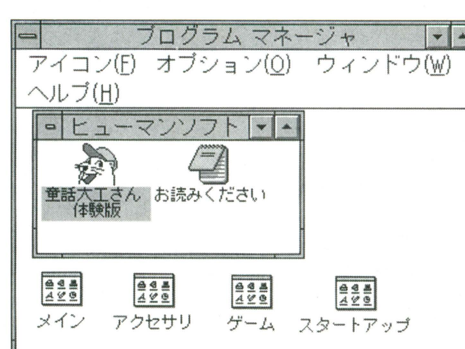
《第1図》Windows95に完全対応したアプリケーションならば，削除は非常に簡単になる



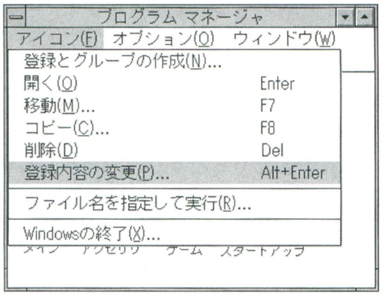
《第2図》『ぷよぷよ for Windows』には，専用のアンインストーラが付属している

■注意■

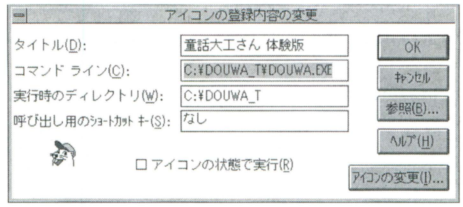
アンインストールしたアプリケーション・ソフトは，その製品のセットアップ・ディスク（またはCD-ROM）で導入し直せば，もとの状態にもどります。自信のないという人は，知識のある人につきそってもらうとベストです。



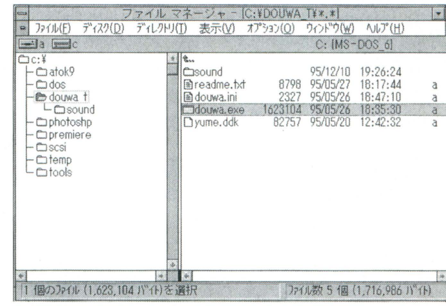
《第3図》まずは，プログラムマネージャから削除するプログラムを選択する



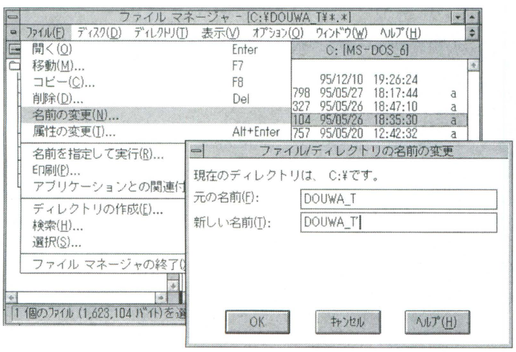
《第4図》［アイコン］－［登録内容の変更］を見ると，プログラムの情報を知ることができる



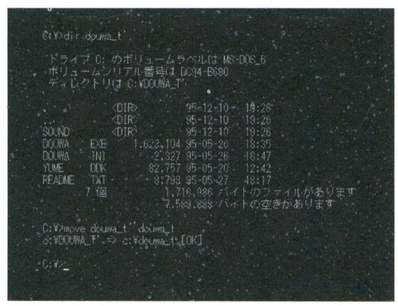
《第5図》選択されている部分が，プログラムの本体の収録場所を表している



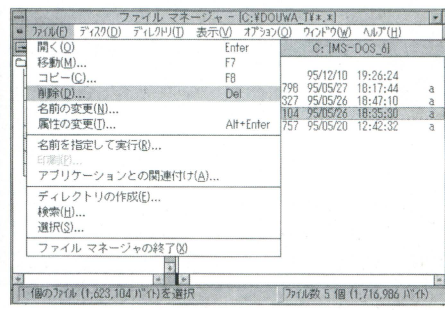
《第6図》ファイルマネージャで，先ほど調べたディレクトリの内容を表示させる



《第7図》ディレクトリ名を変更するには，［ファイル］－［名前の変更］を選び，変更したい名前を入力すればいい



《第8図》DOSからディレクトリ名を変更する方法も覚えておこう！　画面では“move”を使っているが，その他にも“ren”もしくは“rendir”を使う場合もある



《第9図》ディレクトリを削除すると，その中に含まれるファイルやサブ・ディレクトリごと削除される

るには，ファイルマネージャなどのファイル管理ツールを使って，そのプログラムの本体があるディレクトリごと，ファイルを削除しなければなりません。

それでは，実際にHDDに導入されているアプリケーションを削除する手順を紹介しましょう。ここでは，以前付録CDに収録した『童話大工さん 体験版』の場合を例にあげます。

まず，プログラムマネージャから削除したいソフトを選びだします(**第3図**)。先ほどもいったように，ここに登録されているアイコンはプログラム本体ではなく，プログラムを呼びだすための情報です。プログラム本体の収録場所は，以下のような方法で見つけだすことができます。

まず，プログラムマネージャから削除したいアプリケーションのアイコンを選択した状態で，［ファイル］－［登録内容の変更］を選びます(**第4図**)。すると，［コマンドライン］という項目に，プログラム本体のファイル名がフルパス名で書かれています(**第5図**)。

フルパス名とは，そのファイルが存在するディレクトリ名とファイル名を同時に表記したものです。この場合，“c:¥douwa_t¥”という部分がディレクトリ名で，“douwa.exe”という部分がファイル名となります。つまり，Cドライブの“douwa_t”というディレクトリにプログラム本体が収録されているわけです。

それでは，プログラムマネージャの［メイン］グループにあるファイルマネージャを起動しましょう。そして，先ほど調べたプログラムの所在地である，ディレクトリを表示するようにします。

ドライブ選択ボタンでCドライブに移動し，“douwa_t”というディレクトリを探します。その中を見ると，確かにプログラム本体である“douwa.exe”というファイルが見付かるはずです(**第6図**)。

「さっそくこのディレクトリを消してしまいましょう」といいたいところですが，ちょっと待ってください。もしかしたらこのディレクトリには，他にも重要なファイルが収録されているかもしれません。そのことを考えると，すぐに消してしまうのもためらってしまいます。

そこで，ディレクトリを実際に削除するまえに，そのディレクトリ名を別の名前に変更してみましょう。ディレクトリ名は，ファイルの名前と同じようにファイルマネージャの［ファイル］－［名前の変更］で行なうことができます(**第7図**)。ここでは，“douwa_t”から“'”を付けた“douwa_t'”に変更します。

このようにディレクトリ名を変更すると，システムはそのディレクトリがなくなり，新しい別のディレクトリができたものとして扱います。つまり，システムからは消えたと同じ状態になるのです。その状態でパソコンを再起動してみましょう。そして，導入されているその他のアプリケーションを起動するなど，さまざまな操作をひととおり試してみます。この確認作業は念入りに行なってください。

その結果，システムも他のアプリケーションも問題なく動いているようだったら，そのディレクトリは消してもかまわない，ということになります。

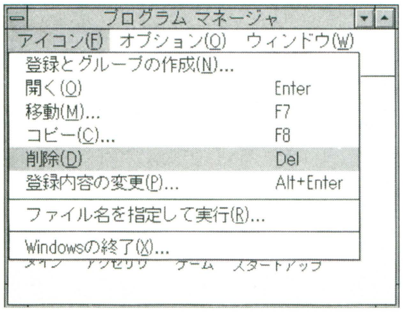
もし，頻繁(ひんぱん)にエラーが起こるなど，深刻な問題が起こるようならば，先ほど変更したディレクトリ名をもとの名前にもどすことによって，簡単に最初の状態にもどすことができます。

滅多にないと思いますが，もしもWindows自体が起動しなくなってしまったという場合は，DOSからキーボードで，

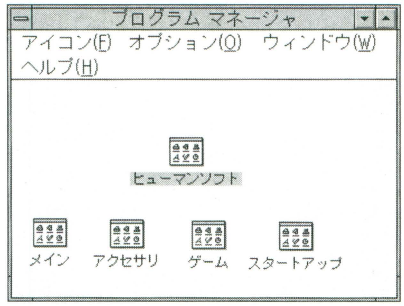
move ［現在のディレクトリ名］ ［もとのディレクトリ名］(Enter)

と打ち込むことによって，ディレクトリ名をもとにもどすことができます(**第8図**)。DOSのバージョンによっては，“move”のかわりに“rendir”コマンドが使える場合もあります。

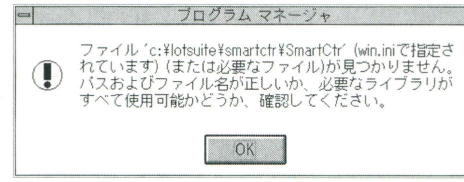
さて，問題がなかった場合は，そのディレクトリをまるごと削除してしまいましょう。ディレクトリの削除は，ファイルの削除と同様に，削除したいディレクトリを選んだ状態で，ファイルマネージャから［ファイル］－［削除］を選ぶことにより実行することができます(**第9図**)。これで，HDDから不要なアプリケーションを削除できました。



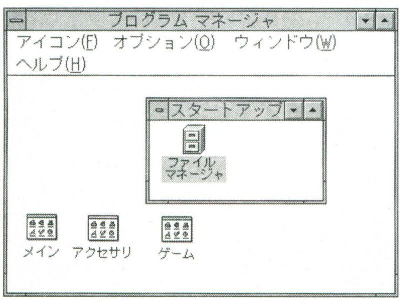
《第10図》アイコンの削除は，削除したいアイコンを選択し，[DEL]キーを押しても実行できる



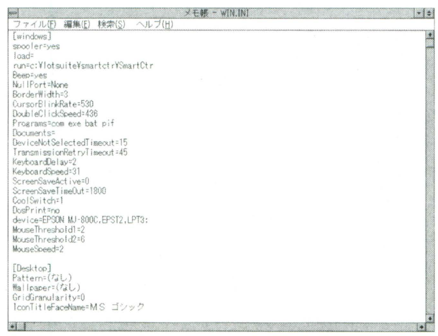
《第11図》グループごと削除するときは，グループをアイコン化してから，削除すると簡単！



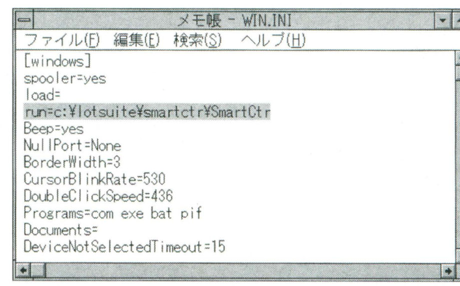
《第12図》削除すると，エラーがでるようなアプリケーションも少なくない



《第13図》スタートアップ・グループにアイコンを登録すると，そのプログラムはWindows起動時に自動的に呼びだされる



《第14図》Windowsのシステム情報が書かれたファイル“win.ini”



《第15図》“win.ini”に書かれた“run=”もしくは“load=”という行は，スタートアップ・グループと同じ働きをする

あとは，プログラムマネージャから，それに関連するアイコンやグループを削除してしまえば，作業はすべて完了です。プログラムマネージャからアイコンを削除するには，アイコンを選択した状態で[アイコン]−[削除]を選択します(**第10図**)。グループごと削除したい場合には，グループがアイコン状態になっているときに選択し，[アイコン]−[削除]とすることによって，その中のアイコンを含めたグループを削除することができます(**第11図**)。

トラブルが起こったらどうするの？

先ほどは，問題が起こらなかった場合について説明しました。しかし，問題が起こる場合も少なくありません。ただし，問題といっても，さほど重要ではない場合が多く，とくにありがちなのは，いらなくなったファイルがWindowsのシステムに登録されているため，エラー・メッセージがでるというものです。

たとえば，付録CDに収録していた『ロータス体験版』では，今まで説明したような方法を実践し，システムを再起動すると，Windowsが起動するときに「ファイル○○○が見つかりません…」というエラー・メッセージが表示されます(**第12図**)。

これは，Windowsと同時に起動されるように設定されていた『ロータス・スマートセンター』が，設定されていた場所に見つからなくなったため起こるエラーです。

Windowsが起動するときに呼びだすファイルが記録されている場所は，大きくわけて2とおりあります。一つはプログラムマネージャのスタートアップ・グループで，もう一つはWindowsが導入されているディレクトリ(通常は“c:¥windows”など)にある，“win.ini”というファイルです。

スタートアップ・グループにある場合は簡単で，先ほども紹介した方法でそのアイコンを消してしまえば，それ以降Windowsを起動しても，先ほどのエラーはでなくなります(**第13図**)。

しかし，ロータス・スマートセンターは，スタートアップ・グループには登録されていません。ということは，エラー・メッセージにもあるとおり，“win.ini”に書かれているということになります。

“win.ini”はテキスト形式のファイルなので，メモ帳などで開くことができます。ファイルマネージャなどから“win.ini”をダブル・クリックするか，メモ帳などのエディタから，Windowsディレクトリの“win.ini”を開いてみましょう。

“win.ini”の内容は**第14図**のようになっています。“win.ini”の記述の中で，Windowsと同時に起動されるプログラムを指定する場所は，最初の[Windows]というセクションの“run=”という部分と“load=”という部分です。今回の場合，“run=c:¥lotsuite¥smartctr¥SmartCtr”というところに，確かにスマートセンターが指定されています(**第15図**)。

そこで，この行を修正して“run=”としてしまいます(**第16図**)。[ファイル]−[上書き保存]を選んで変更したファイルを保存し，Windowsを再起動してみましょう。これで，起動時にロータス・スマートセンターを呼びだすことがなくなり，エラーがでなくなるはずです。

その他，同じディレクトリにある“system.ini”というファイルや，“regedit.exe”というプログラムを使って書き換えることができる“レジストリ”という部分にも，ファイルに関する情報が記述されている場合があります。しかし，そのようなシステムに関する記述をむやみに書き換えると，システムが破壊されてしまう可能性があります。このようなシステム設定に関する部分を変更する場合は，十分に気を付けて作業を行なってください。

初心者にもベテランにもおすすめ！ 市販アンインストール・ソフト

以上に説明したような方法で，たいていのソフトを削除することができます。しかし，素直に消えてくれるソフトばかりならばいいのですが，問題が起こるソフトも少なくあり

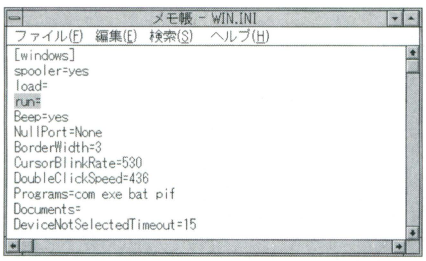
ません，リスクを考えると，初心者ではちょっと手がだしにくいのではないでしょうか。

それでは，そのような人はどうすればいいのでしょうか。有効な方法の一つとして，市販されている汎用のアンインストーラを使用するという方法があります。

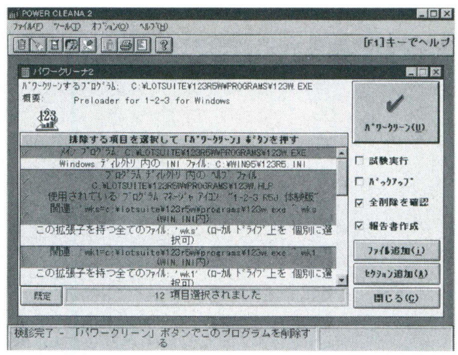
日本ソフトウインズから発売されている『パワークリーナ2』（価格19,800円）は，HDDに導入されているソフトの中から使用されていないものを見付けだし，削除の手助けをしてくれるソフトです（**第17図**）。

パワークリーナ2には，単にアプリケーションのディレクトリやファイルの削除だけでなく，“win.ini”や“system.ini”などの設定ファイルに書かれた，対象プログラムに関する記述も探しだして，削除してくれます。自力で削除する場合は，なかなかここまで手が届きません。さすがは市販の専用ソフトだけあって，このあたりにも目を配ってくれます。さらには，先ほど軽く触れたレジストリという重要なシステム設定に登録されたアプリケーション情報も検索してくれます。

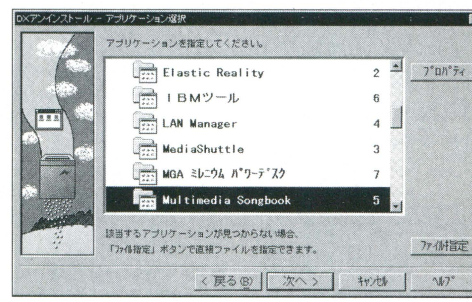
このようなアンインストーラは，その他にも何種類か発売されています。エー・アイ・ソフトから発売されている『WinStart（ウィンスタート）95』（価格5,800円）は，Windows3.1からWindows95へと移行するときのHDD容量のチェックから，最適化までも専門に行なってくれるソフトです（**第18図**）。このようなソフトを使うことにより，Windows95の導入作業は大幅に簡略化されることでしょう。



《第16図》このように変更してしまえば，つぎからはWindows起動時にも呼びだされることはなくなる



《第17図》汎用のアンインストール・ソフトを使うと，アプリケーションの削除は簡単になる



《第18図》Windows3.1からWindows95に移行する人のための，専用アプリケーション『WinStart95』

● テクニック編

スキャンディスクでディスクのエラーをチェック！

HDDの容量も確保し，Windows95を無事導入することができました。しかし，それで満足してはいけません。Windows95を導入してからも，細かなHDDの整理を行なうことによって，HDDをさらに効率よく使うことができるのです。

ここでは，Windows95に付属するHDD管理ツール，“スキャンディスク”，“デフラグ”，“ドライブスペース”の三つについて紹介していきます。

MS-DOSのバージョン5以降や，Windows95には標準で“scandisk（スキャンディスク）”というプログラムが収録されています。これは，HDDなどの記憶メディアをチェックし，もしそこに記録されているデータが壊れていたりメディアに異常がある場合，それを発見，修復してくれるプログラムです。

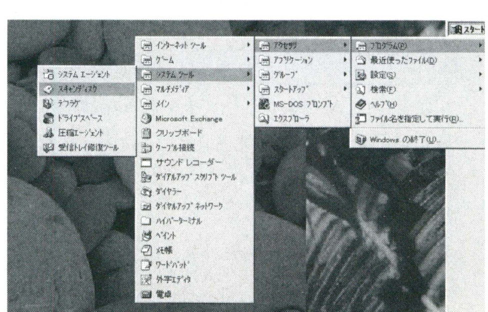
これらのプログラムでこまめにHDDをチェックすることにより，HDDを安全に使うことができるようになります。というのは，部分的にデータが破壊されたHDDを使い続けると，他の部分に記録されるデータも連鎖的に破壊されてしまう危険性があるからです。

とくに，停電などで，パソコンを使用中に突然電源が切れてしまったり，ファイルを操作しているときに，パソコンが暴走してしまった場合などは要注意です。

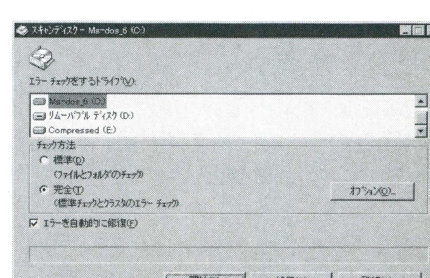
スキャンディスクは，DOSでは“scandisk（Enter）”とコマンドを入力することによって使うことができます。ここでは，Windows95に収録されているバージョンのスキャンディスクを実際に使ってみる過程を紹介しましょう。

まずは，スタートメニューの［プログラム］－［アクセサリ］－［システムツール］の中にある，『スキャンディスク』を起動します（**第19図**）。ここで，チェックするドライブを指定し［開始］ボタンを押すと，ドライブのチェックがはじまりますが，その前にいくつかのオプションを設定することができます（**第20図**）。

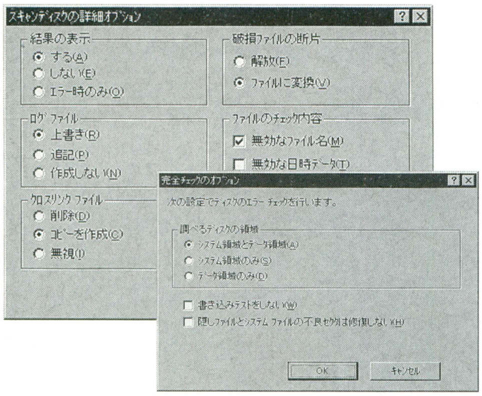
まずは，『チェック方法』の指定です。これは，画面にあるように［標準］と［完全］のどちらかから選択することになります。普段は



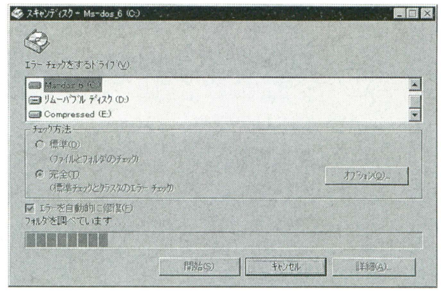
《第19図》まずはスキャンディスクを起動する



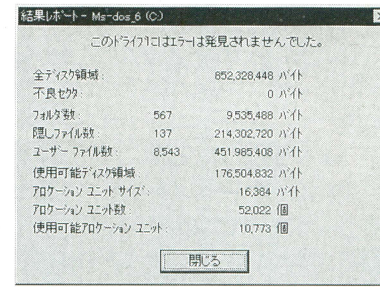
《第20図》いくつかのオプションを設定



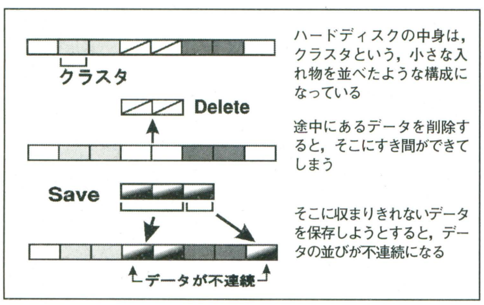
《第21図》知識がある人の場合，さらにくわしい設定を行なうことも可能



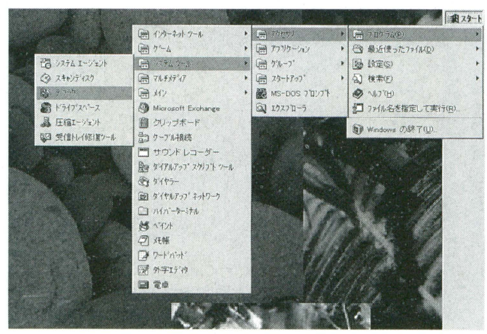
《第22図》作業の進行状態が，バーで表示される。［完全］チェックの場合は，かなり時間がかかる



《第23図》チェックが終了すると，結果が表示される。今回は何もエラーはなかった



《第24図》データが不連続になっていく課程



《第25図》スタートボタンからデフラグを起動！



《第26図》最適化したいドライブを指定する

［標準］のほうを選んでおきましょう。

［標準］に設定した場合，スキャンディスクは，ディスクの使用されている部分に対してのみチェックを行ないます。

［完全］を選ぶと，未使用部分も含めたディスク全体をチェックするため，非常に時間がかかります。

その下にある［エラーを自動的に修復］というチェックは，その名のとおりエラーが発見された場合，そのエラーをスキャンディスクが自動的に修復するかどうかをきめるものです。よほど知識がある人以外は，この項目をチェックして自動的に修復させたほうがいいでしょう。

その他にも［オプション］ボタンや［詳細］ボタンを押すと，くわしい設定を行なうこともできます（**第21図**）。

準備ができたら，［開始］ボタンを押すと，エラーのチェックがはじまります。チェックの進行状況は，下部のバーで見ることができます（**第22図**）。チェックがすべて終了すると，結果が表示されます（**第23図**）。

たいていは，このように問題がなく終了しますが，エラーがあった場合，エラーの修復方法を選ぶことになります。修復方法といっても，基本的には壊れているファイルを削除するか，それとも壊れているままの状態でバックアップを取るかの，どちらかを選択することになります。テキストなどのファイルならば，バックアップ・ファイルを取ることによって，部分的にファイルの内容を復元することが可能ですが，プログラムなどのバイナリ・ファイルは，修復できる可能性はほとんどないので，バックアップを一応取っておいて，中身を確認したあとに削除することになるでしょう。

HDDは基本的に消耗品なので，いつかは壊れてしまいます。スキャンディスクをこまめにかけることによって，HDDの状態を監視しておけば，調子がおかしくなったときに，早めにバックアップなどの処置を取ることができるようになります。大事なデータを失うことがないよう心がけましょう。

デフラグでハードディスクのアクセスを高速化する！

HDDは，データをクラスタという単位で管理しています。通常1クラスタは数kバイト程度となっており，それ以上大きいデータの場合は複数のクラスタにわたってデータが保存されます。

HDDを長い間使っていると，このクラスタの並び順が少しずつ乱れてきます。たとえば，古いファイルを消すと，連続して使用されていたクラスタにぽっかりと未使用クラスタが現れることになります。そして，つぎに新しくファイルを保存するときに，そこが使用されます。

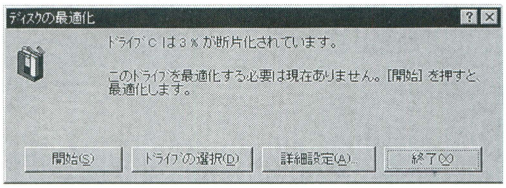
しかし，もしも新しいファイルが以前そこにあったファイルよりもサイズが大きい場合は，その未使用クラスタだけではおさまりきれず，別の未使用クラスタ領域にまでデータが保存されることになります。

このようにファイルの削除と保存をくり返していくと，一つのファイルが不連続のクラスタに点在してしまうわけです（**第24図**）。

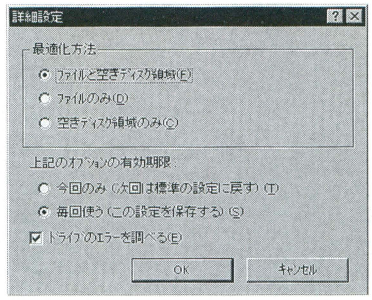
HDDは，ランダム・アクセス（不連続なデータの読み書き）が可能なメディアですが，それでも基本的にはシーケンシャル・アクセス（連続的なデータの読み書き）のほうが高速です。

つまり，データの保存されているクラスタの並びが不連続であるよりも，連続的に保存されているほうがファイルの読み書きが高速になるわけです。

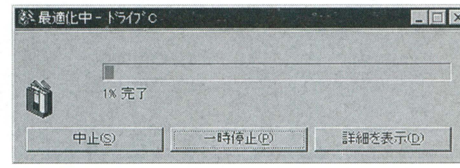
そこで，デフラグが登場します。デフラグとは“de-fragment”の略で，“fragment（フラグメント）”とは「バラバラにする」の意味。“de（デ）”が付くとその否定になるので，バラバラになったものを整理することを意味します。デフラグとは，つまり「長い間使用



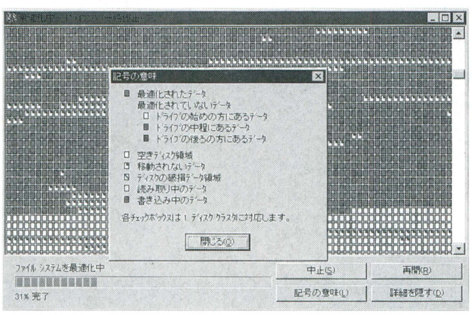
《第27図》不連続領域の大きさ(断片化率)に注目!



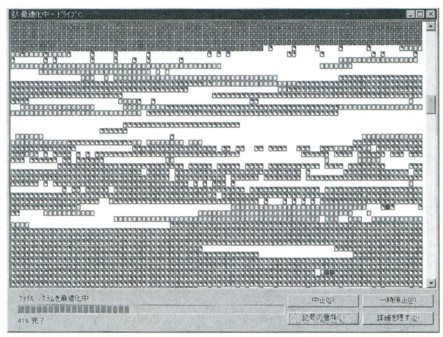
《第28図》[詳細設定]で，実行時のくわしいオプションを設定する



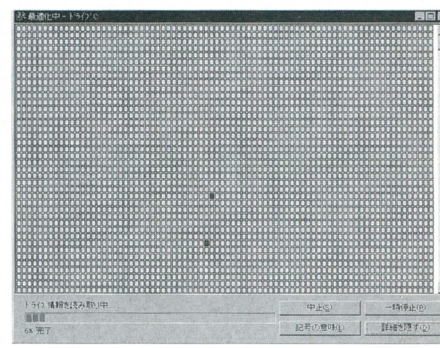
《第29図》[開始]ボタンを押して，最適化を開始!



《第30図》[詳細を表示]で，最適化のようすをグラフィック表示することができる



《第31図》最適化するまえのようす



《第32図》最適化後のようす。このようにキレイにデータがならんでいると，アクセスの効率が良くなる

してきて，バラバラになったクラスタの並びを整理する」プログラムなのです。

デフラグを実行してみよう

それでは，実際にデフラグを使用してみましょう。デフラグは，MS-DOSバージョン6以降や，Windows95に標準で付属しています。ここではWindows95の場合の操作手順を紹介しましょう。

まず，スタートメニューの[プログラム]－[アクセサリ]－[システムツール]の中にある，『デフラグ』を起動します(**第25図**)。デフラグを起動すると，まず，どのドライブに対してデフラグを実行するか聞いてくるので，ドライブを指定して[OK]ボタンを押します(**第26図**)。すると，そのドライブの断片化(クラスタの並び順がバラバラになっている率)が何%程度か教えてくれます(**第27図**)。この数値が1桁程度だったら，とくに気にする必要はありません。2桁の場合は，最適化(デフラグを実行して，クラスタの並び順をきれいにすること)を行なったほうがいいでしょう。

ここでそのまま[開始]ボタンを押してもいいのですが，[詳細設定]ボタンを押すと，最適化を行なうときのくわしいオプションを設定することもできます(**第28図**)。最適化方法として，[ファイルと空きディスク領域]を選ぶと，HDDの中身全部を最適化することになります。ただし，こちらを選ぶと少々時間がかかるので，普段は[ファイルのみ]を選んでおいていいでしょう。

その下の“上記のオプションの有効期限”とは，現在の設定を今後も標準的に使うかを設定するものです。一番下に[ドライブのエラーを調べる]というチェックがありますが，これは普段チェックして有効にしておいたほうがいいでしょう。そうしておくと，ドライブにエラーがあった場合は自動的にスキャンディスクが実行されるようになります。すべての設定が終ったら，[OK]ボタンを押して前の画面に戻りましょう。

さて，いよいよ最適化の開始です。[開始]ボタンを押すと最適化がはじまります(**第29図**)。最適化の進行具合は，中央のバーで確認できます。ちなみに，[詳細を表示]ボタンを押すと，現在の進行状況をより具体的に確認することができます。その画面で[記号の意味]ボタンを押すと，表示されているグラフィックの意味を知ることができます(**第30図**)。

ちなみに，テストしたマシンでのデフラグの使用前，使用後の様子は，**第31図**，**32図**のようになりました。もともとさほど不連続化されていなかったので，デフラグを実行したあとのHDDのアクセス速度は，ほとんど変化がありませんが，10%以上断片化されているようなHDDの場合は，多少体感速度も変わってくるのではないでしょうか。

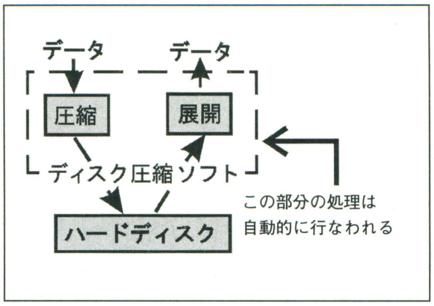
とくに，デフラグはシーク速度(ランダム・アクセス性能を表す数値)が遅いマシンほど効果が高いので，旧型のHDDを使用している人は，ぜひ試してみてください。また，Windows3.1マシンでは，デフラグをかけることによって連続空き領域を作りだし，常設スワップファイルの容量を大きくとることができるようになるというメリットもあります。

ディスクを圧縮して容量を増やそう!

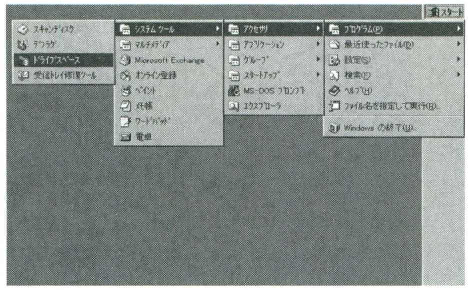
圧縮といって真っ先に思いつくのは，LHaやZIPなどパソコン通信などでよく使われる，ファイル圧縮ツールでしょう。

しかし，ここでいうのはそれとはちがう“ディスクの圧縮”です。ディスク圧縮は以下のような原理で行なわれます。

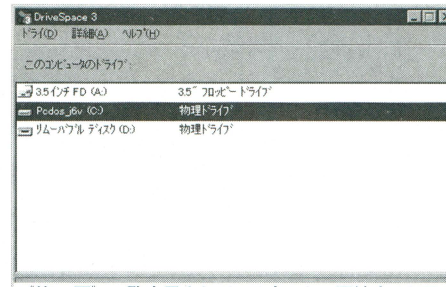
OSが起動すると，自動的にディスク圧縮ソフトが起動します。ディスク圧縮ソフトはHDDの読み書きを監視しており，圧縮されたHDDにデータを書き込むときには，自動的に



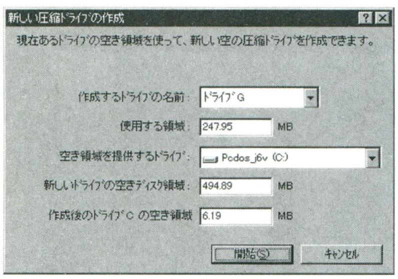
《第33図》ディスク圧縮のしくみ。圧縮，展開は自動化されている



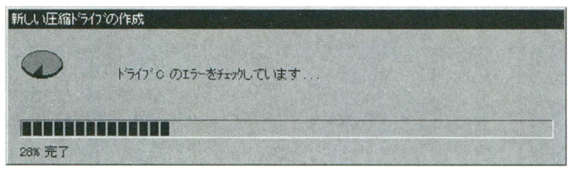
《第34図》ドライブスペースを起動！



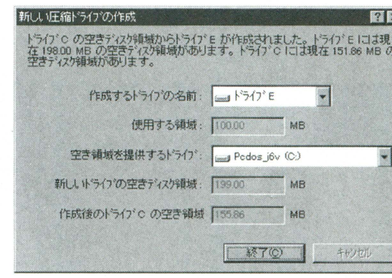
《第35図》一覧表示されている中から，圧縮するドライブを選択する



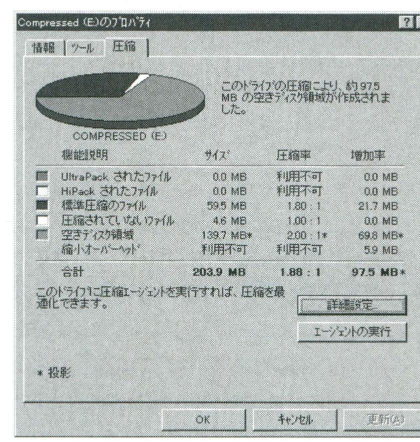
《第36図》新しい圧縮ドライブを作るときは，[詳細]ー[ドライブの作成]を選択し，ドライブ容量をきめる



《第37図》[開始]ボタンで圧縮ドライブの作成を開始！



《第38図》圧縮が終了すると，結果が表示される



《第39図》Windows3.1の構成ファイルを，圧縮ドライブにコピーしたときの圧縮の状態

圧縮してからHDDに書き込みます。そして，データを読み込むときには，自動的に展開してくれるのです（**第33図**）。つまり，ユーザーの目からは，データが圧縮，展開されていることがわからないわけです。

ところで，「ディスクの読み書きのたびに，圧縮，展開という作業をしたのでは，ディスク・アクセスが遅くなるのでは」と思う人もいるかもしれません。しかし，実際に使ってみるとわかるとおり，圧縮や展開にかかる時間はほんの一瞬です。とくに最近の高速なCPUでは，ディスク・アクセス自体にかかる時間を考えると，まったく気になることはないでしょう。

Windows95には，『ドライブスペース2』というディスク圧縮プログラムが付属しています。とくに，Windows95ユーティリティ・ソフト集『Microsoft Plus!（プラス）』に付属している『ドライブスペース3』では，ドライブスペース2の圧縮ドライブ容量が最大500Mバイトまでという制限に対し，最大2Gバイトまでと圧縮ドライブの容量が拡張されており，非常に使い勝手が良くなっています。

ここでは，そのドライブスペース3を使ってHDDを圧縮する過程を紹介します。基本的な操作は，ドライブスペース2，3ともに共通なので，Microsoft Plus!を持っていない人も，つぎのような操作方法でHDDの圧縮を行なってみましょう。

スタートメニューの[プログラム]ー[アクセサリ]ー[システムツール]にある[ドライブスペース]を起動します（**第34図**）。すると，現在パソコンに接続されているドライブの一覧が表示されます（**第35図**）。

ドライブスペースでは，ディスク全体を圧縮するだけでなく，ディスクのうちの何Mバイトだけを圧縮するというようなこともできます。ここでは，HDDのCドライブのうちの100Mバイト分を圧縮することにしましょう。

まずは，ドライブ一覧の中から圧縮したいCドライブを選択し，[詳細]ー[ドライブの作成]を選択します（**第36図**）。このまま[開始]ボタンを押すと，Cドライブのうち現在空いている部分をすべて圧縮することになります。そこで，2番目の[使用する領域]を100Mバイトに変更します。さらに[作成するドライブの名前]で，作成される圧縮ドライブに割り当てるドライブ・レター（ドライブの名前）を指定します。

ここまで設定し，[開始]ボタンを押すと圧縮作業がはじまります（**第37図**）。このように，HDDの未使用領域を利用して，圧縮ドライブを作成する場合はいいのですが，すでにファイルが存在するディスク全体を圧縮する場合は，かなりの時間がかかります。途中で，パソコンの電源を落としたりすると，大変なことになるので，十分に注意しましょう。

圧縮が終わると，結果が表示されます（**第38図**）。ここで[終了]ボタンを押すと，システムを再起動します。試しに，今回作成したディレクトリに，Cドライブに導入されていたWindows3.1のディレクトリの内容をコピーしてみましょう。そのときの圧縮の状態は，**第39図**のようになっています。このような圧縮の状態は，エクスプローラで圧縮ドライブを選択した状態で，[ファイル]ー[プロパティ]を選ぶことによって，確認することができます。

一般的に，このようなディスク圧縮ソフトは，データが1／2程度に圧縮されることを前提に作られています。しかし，すでに圧縮されているようなファイルや圧縮が効きにくいファイルなどは，圧縮ドライブに保存してもメリットがありません。通常のアプリケーションを中心としたファイルは，**第39図**をみるとわかるとおり，だいたい6割程度に圧縮されるようです。

圧縮ドライブをうまく使うテクニックとして，圧縮ドライブには圧縮が効きやすいテキスト・ファイルなどを入れておくと，効率の良い圧縮が行なわれるようです。

容量アップ&バックアップに欠かせない

大容量記憶装置大紹介！

POWER UP!

現在使っているハードディスクの空き容量が乏しくなってきた人は，Windows95のためになんとか容量を確保したいところでしょう。価格も手頃になってきた大容量のハードディスクを増設したり，これまでの環境のバックアップを取って，ハードディスクの中身を整理したりと，その方法はさまざまです。

ここでは，手頃な価格になってきた大容量ハードディスクや，バックアップに欠かせない外部記憶装置を紹介したいと思います。

for ハードディスク増設派

ハードディスクはG(ギガ)の時代だ！

前述のとおり，Windows95やそのアプリケーションは，かなりのHDD容量を消費してしまいます。編集部にあるWindows95マシンには，600～800MバイトのHDDが内蔵されていますが，すでに残りが60Mバイトという状態です(**写真1**)。

冒頭の記事で，手持ちのHDDが300Mバイト以下の場合，買い換えや増設を考えたほうがいいと説明しました。また，その理由もわかっていただけたと思います。

最近のHDDの売れ筋は1G(ギガ)バイトです。値段も手頃になってきたので，これからの大容量ソフトを使うにはこれくらいの容量のHDDを用意しておいたほうがいいでしょう。

HDDには，IDE(アイ・ディー・イー)，エンハンストIDE，SCSI(スカジー)といった種類のインターフェースがあります。

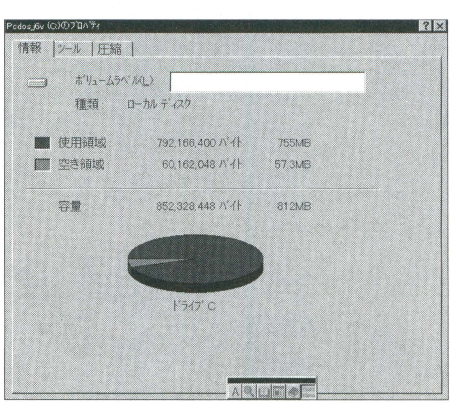
標準でHDDを搭載しているDOS／Vパソコンや，最近発売された98に使用されているのは，IDEやエンハンストIDEのHDDです。IDEのHDDは，SCSIよりも低価格なのが特徴です。

SCSIは，SCSIコネクタやSCSIインターフェース・ボード(以降，SCSIボードと略)を搭載したパソコンで使用できます。SCSIのHDDは，さまざまな機種で使うことができ，4Gバイト以上の製品も発売されています。

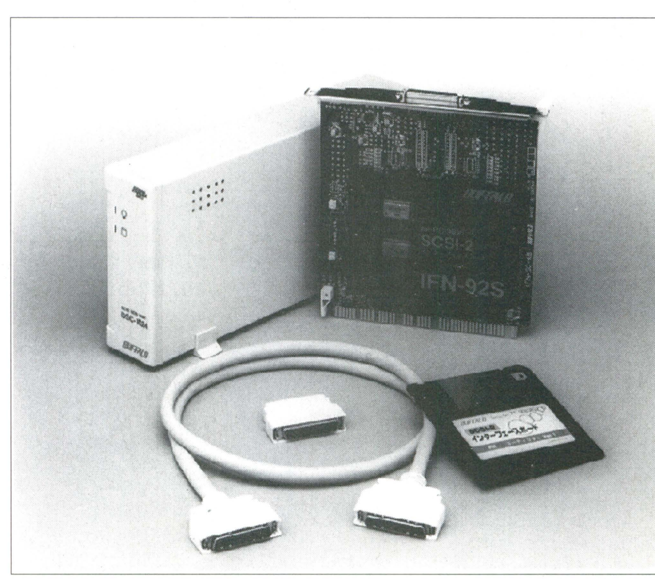
また，SCSIボードは，このあと紹介する外部記憶装置や，スキャナなどにも利用でき，最大7台までを芋づる式(デイジーチェーンと呼ぶ)に接続できます。これからいろいろな周辺機器を接続したいという人は，SCSIを選んでおいたほうがいいでしょう。

SCSIのコネクタやインターフェース・ボードがない場合には，SCSIボードとHDDがセットになった製品もあるので，購入の際の参考にしてください(**写真2**)。

また，98を使っている人で，NEC製の旧型のSCSIボードを使っている場合は，HDDの種類によっては使えないこともあります。購入の際には，自分のパソコンとSCSIボードの型番をメモして，パソコン・ショップに相談することをおすすめします。



《写真1》編集部にあるWindows95マシンの800MバイトのHDDは，アプリケーションだけでもう残りわずか



《写真2》メルコの1GバイトHDD『DSC-1024N』(価格：48,000円)。PC-98用SCSIボードを付属している

for ハードディスク整理整頓派

バックアップに役立つ外部記憶装置

普及率No.1！ MOドライブ

MOディスク（光磁気ディスク）は，今回紹介する中では，歴史のあるメディアです。MOの特徴として，普及率の高さがあげられます。すでにMOドライブを持っている友人などがいる場合には，データのバックアップだけでなく，大容量データの受け渡しにも利用できます。

初期のMOは，128Mバイトでしたが，のちに230Mバイトのタイプが発表され，現在販売されているドライブの多くは，この両方を使えるようになっています（**写真3**）。

MOは方式の都合上，書き込みに時間がかかります。そのため，HDDのように頻繁に書き込みを行なうような用途にはあまり向いていません。しかし，メディアの大きさは，3.5インチのフロッピーディスクを多少厚くした程度で，持ち運びにも便利です。

MOドライブやメディアは，多くのメーカーから発売されており，価格も身近になってきています。最近では，128Mバイトタイプのディスクが，1枚あたり1,000円を切っており，今回紹介する中でもメディア単価がもっとも安くなっています。

どちらが標準となるのか 次世代 MOドライブ

現在の230MバイトのMOをさらにうわまわる，600Mバイトを超えるMOの規格が2種類発表されています。

一つは，現在の128Mバイト，230MバイトのMOとの互換性を保ちつつ，最大640MバイトのMOです。通常は現在のMOと同じように書き込みに時間がかかりますが，今後発売予定の専用ディスクを使用した際には，書き込み時間が大幅に短縮されます。現在のところ製品化はされていませんが，ドライブ自体は完成しているそうなので，すぐにでも製品化されることでしょう（**写真4**）。

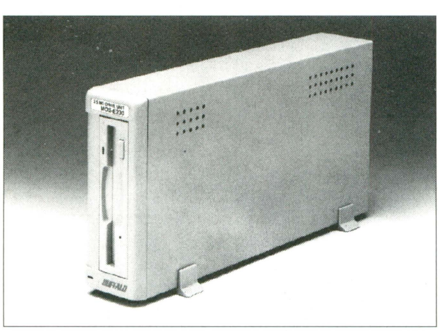
もう一つは，ソニーや日立などが開発した，HSディスクと呼ばれる規格です。こちらは現在のMOとはいっさいの互換性をなくし，650Mバイトの大容量化と，書き込みの高速化を同時に実現しています。HSディスク・ドライブは，現在すでに製品化されています（**写真5**）。

CD-ROMドライブにもなる 650Mバイトの大容量PDドライブ

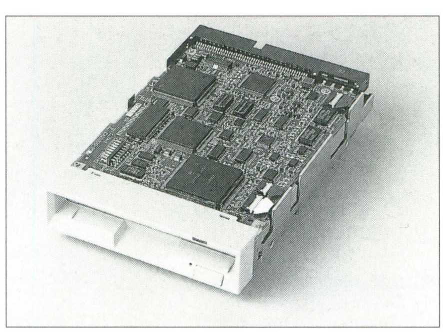
松下電器のDOS／Vパソコン『WOODY-PD』で一躍有名になったのがPDです。PDの容量は650Mバイト。これだけの容量があれば，ほとんどのデータをPD1枚に収録することができるでしょう。

さらに，PDドライブは，4倍速CD-ROMドライブとしても使用できるという特徴があります。CD-ROMドライブをまだ持っていない人や，倍速以下のCD-ROMドライブを使用している人などは，PDドライブを買うことにより，4倍速CDとPDの両方が使えて一石二鳥というところでしょう（**写真6**）。

PDのメディアは，CDをケースに入れたくらいの大きさです。MOなどの3.5インチサイズのメディアに比較すると少し大きいですが，650Mバイトという容量から，何枚も持ち歩くことはあまり考えられないので，それ



《写真3》メルコのMOドライブ『MOS-E230』（価格：58,000円〜）。128Mバイト，230Mバイトの両方のメディアに対応している



《写真4》富士通の640MバイトMOドライブ。MOドライブとの互換性を保っている



《写真5》アイ・シー・エムのHSディスク・ドライブ『HSR-650』（価格：158,000円〜）。現在のMOとの互換性はない



《写真6》パナソニックのPDドライブ『LF-1000JD』（価格：118,000円）。4倍速CD-ROMドライブとしても使用可能



《写真7》メモレックス・テレックスのZipドライブ『Z100SMP』（価格：29,800円）

ほど気にはならないでしょう。

速い！安い！ Zipドライブ

Zip（ジップ）ディスクは昨年発表され，ドライブの価格の安さから注目されています。しかし，Zipディスクは，安いだけではありません。ディスク1枚あたり100Mバイトの記憶容量を持ち，アクセス速度はHDDに迫る性能を実現しています（**写真7**）。

その反面，メディアの価格が容量に対して，やや高めなことと，フロッピーディスクのように，ヘッドが接触式のために，メディアの寿命が短いことが欠点といえます。

Zipディスクは，バックアップ用のみならず，フロッピーディスクにかわる持ち運べる大容量メディアとして，大いに期待できます。Zipディスクが一般的になるには，今後の製品の普及がカギとなることでしょう。

持ち運びに最適 MDデータ・ドライブ

あの音楽用MD（ミニディスク）を，パソコン用の記憶メディアにしたのが，MDデータです。メディアの大きさも音楽用MDと同じということで，その小ささから携帯用の大容量メディアとして，最適といえます。

コンパクトながら，140Mバイトもの容量を持ち，データのバックアップにも，十分使うことができます。

ソニーのポータブルMDデータ・ドライブ『MDH-10』（価格：64,800円）は，バッテリで使用でき，再生専用のMDプレーヤとして使うこともできます（**写真8**）。このことからも，携帯用のノート・パソコンと組み合わせて，大容量データを持ち運ぶのに向いているといえるでしょう。

その他の大容量バックアップ周辺機器

その他にも，あまり有名ではありませんが，バックアップに使用できる大容量記憶装置として，リムーバブルHDDやテープ・ストリーマがあげられます。その名のとおり，HDDを交換可能にしてしまったのがリムーバブルHDDです。基本的には，HDDとまったく同じなので，書き込みなどが非常に高速です。そのため，アプリケーションなどをセットアップして，2台目のHDDとして使うこともできます。

ただし，メディアの単価が高いことと，メディアが多少大きいという難点があります。容量は270Mバイトのものと135Mバイトのものがあります。残念ながら，それぞれのドライブに互換性はありません。

テープ・ストリーマは，バックアップ用の周辺機器として業務用では一般的です。DATなどを使って数Gバイトのバックアップを取るものもあります。

パソコン用としては，100Mバイト程度のデータを保存できる製品が発売されています。

ただし，バックアップ以外の用途に使用できず，メディアも高価なため，個人レベルではあまり普及していません。



《写真8》ソニー製のポータブルMDデータ・ドライブ『MDH-10』（価格：64,800円）。コンパクトで，バッテリでの使用も可能

パソコンショップに聞く。売れ筋大容量記憶装置

ツクモ パソコン本店

瀬戸さん

住所：東京都千代田区外神田1-9-7
☎：03-3253-5599

HDDは，現在アイ・シー・エムの1Gバイトの製品が大変良く売れています。はじめて外付けのHDDを買われる方が多く，98用のSCSIボードをセットにした製品が，一番売れています。現在1Gバイトと500MバイトのHDDの価格差が，1万円程度なので，1Gバイトのほうを買われる方が多いです。

外部記憶装置では，MOドライブが一番売れています。最近安くなってきたことが原因でしょう。また，昨年12月頃から，PDドライブも売れてきています。Zipディスクは商品があまり入ってきていないせいもあって伸び悩んでいます。他はあまり目立ったものはありませんね。

FIRST POINT

石井さん

住所：東京都千代田区外神田1-15-16
　　　ラジオ会館5F
☎：03-3251-4698

HDDは1Gバイトのものがよく売れています。メーカーでは，アイ・オー・データ，メルコ，アイ・シー・エムに人気がありますね。とくにアイ・オー・データは，早くから製品を発売していたので，その実績からよく売れています。HDDとSCSIボードがセットになっている製品もありますが，最近ではSCSIボードをすでに持っている方が多く，HDD単品のほうが売れています。

バックアップ用の周辺機器としては，やはりMOドライブが一番売れています。普及率もかなり高いですし，メディアがどこでも手に入るというのが，人気の秘密だと思います。

その他のメディアは，現在のところあまり人気がありません。本体に標準で内蔵されていて，すでに4倍速CD-ROMドライブを持っている方が多いのか，PDにはあまり魅力を感じないようです。Zipディスクは製品があまり入ってきていないので，大量に入荷するようになると，また状況が変わるかもしれません。

ドライバー1本でOK！

POWER UP!

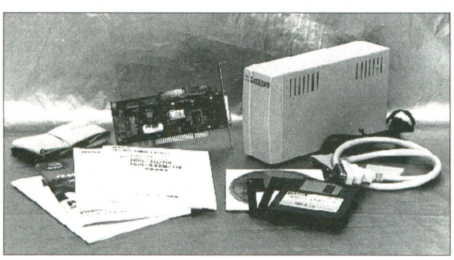
記憶装置増設講座

**今回は，数ある増設法の中から，いろいろな周辺機器が接続できる，SCSI（スカジー）によるハードディスクの接続方法をWindows3.1マシンをベースにして紹介します。
MOドライブやスキャナなどのSCSI規格の周辺機器の接続方法は，基本的には同じなので，この記事を参考にすれば誰でも簡単に増設できます。特別な工具は必要なく，ドライバーさえあれば増設は可能です。恐がらずにパソコンのカバーを開けて挑戦しましょう。**

接続には インターフェース・ボードが必要だ

SCSIによるHDDの増設には，内蔵と外付けの2種類があります。パソコン内部や設置場所のスペースに合わせて，自分のパソコンにあったタイプを選びましょう。

増設には，SCSIインターフェース・ボード，接続ケーブル，ターミネータ，インターフェース・ボード用のユーティリティ・ソフトが必要です。インターフェース・ボード，接続ケーブルは，パソコンの機種やHDDによって形状がちがいます。どれを選べばいいのかわからない場合は，これらが一つのパッケージになっている製品を選ぶようにしましょう（**写真1**）。



《写真1》はじめて増設する場合は，すべてがそろったセット製品がオススメ。今回使用した製品は，アイ・オー・データ機器のDOS／Vパソコンの外付け用セット製品「HDS-1G／DV-L」（価格54,000円）

製品を購入したら，足りないアイテムがないかマニュアルを見てチェックします。まちがって別機種のボードや，コネクタの形状がちがうケーブルを購入していたら，買ったお店に製品を持っていって交換してもらいましょう。

中身にまちがいがなければ接続に入ります。接続の際，パソコンとSCSI製品の電源は必ずOFFにしてください。

いよいよ接続！ 落ち着いてゆっくり進めよう

最初に，インターフェース・ボードにあるディップ・スイッチで，IRQ（割り込み），I／Oポート・アドレスなどの設定を行ないます。これらの設定が他のボードと重なると，正常に動作しないので，パソコンの環境設定や，マニュアルを参照して設定してください（**写真2**）。

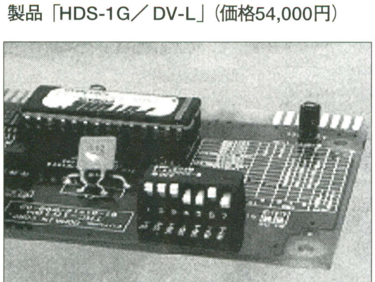
設定が済んだらパソコンのカバーを外し，インターフェース・ボードを空いているスロットに挿入します（**写真3**）。

続いて，HDDにあるスイッチでSCSI-IDを設定します。SCSIでは最大7台までの機器を接続できるので，それぞれ0から7のID（識別番号）を付けて区別することになっています。

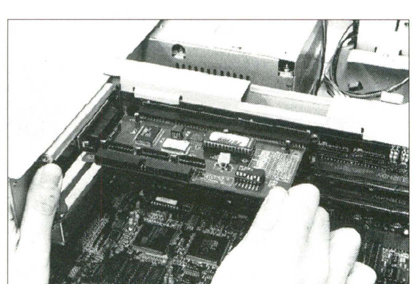
そのIDのうち，7はSCSIインターフェース・ボードが占有しているので（変更可），それ以外のIDに設定しましょう。

外付けは，本体にあるスイッチで，IDの設定を行ないます（**写真4**）。内蔵タイプは，ジャンパ・スイッチを使って設定します（**写真5**）。通常，0から数字の若い順に設定していきます。

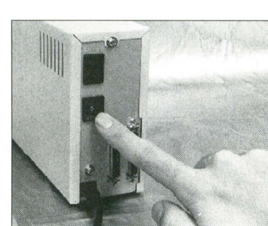
HDDをインターフェース・ボードに接続します。外付けタイプは，うっかりひっかけてしまっても抜けないように，パソコン側はねじ止めし，HDD側はコネクタ部分のフックがかかるまで押し込んでください（**写真6**）。内蔵の場合は，ボードの横からフラット・ケーブルを差し込んで接続します。ケーブルを差し込んだら，もう一度押し込むぐらい念入り



《写真2》複数のボードを搭載している場合，他のボードと競合しないよう，ディップ・スイッチでIRQ（割り込み）やI/Oポート・アドレスなどの設定を変更する必要がある

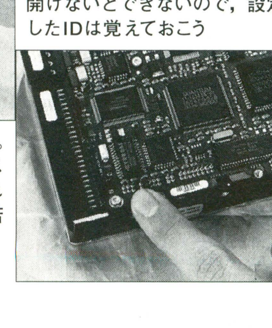


《写真3》ボードをスロットに挿入する。スロット部分が固いので，意外と力が必要だ。全部を一気に入れるのではなく，端から少しずつ差し込む感じで押していくとうまくいく



《写真4》SCSI-IDを設定する。外付けタイプは，本体にあるスイッチで，0から6のうちいずれかの数字に合わせる。通常は若い数字から設定していく

《写真5》内蔵タイプのIDの設定は，本体にあるジャンパ・スイッチで行なう。内蔵の場合，IDの変更はパソコンのカバーを開けないとできないので，設定したIDは覚えておこう



に接続しましょう(**写真7**)。

外付けタイプの場合，空いているSCSIコネクタには，ターミネータを取り付けます。ターミネータは,「これ以上機器が接続されていない」という信号を送るための装置です。これは, SCSI機器の末端に取り付けるもので，これがないと不具合が起きる可能性があるので，きちんと取り付けてください(**写真8**)。内蔵の場合は，HDD本体のジャンパ・スイッチで設定します。

電源は，外付けタイプの場合はコンセントから供給されます。電源の入れ忘れ，切り忘れをなくすためにも，なるべくパソコン背面にあるサービス・コンセントに接続するようにしましょう。内蔵の場合は，パソコンの電源ボックスからでている，電源コードに接続して供給します。

接続完了！ハードディスクを初期化する

これで接続は完了です(**写真9**)。接続がまちがっていないか，きちんとつながっているか確認しましょう。

いよいよ電源を入れます。外付けの場合はHDD，つぎにパソコンの順で電源を入れてください。HDDの電源がサービス・コンセントに接続されている場合は，あらかじめHDDのスイッチをONにして，パソコンの電源を入れましょう。

接続が終わったら，今度は増設したHDDをフォーマット(初期化)します。

外部記憶装置などは，専用のドライバを組み込む場合がありますが，HDDに関してはドライバを必要としないので，今回はドライバを組み込まずに作業を続けます。

フォーマット方法は，機種や増設したHDDによって方法が異なります。パソコンやHDDのマニュアルをよく読んで実行してください(**写真10,11**)。あやまってすでにあるHDDをフォーマットしないよう気を付けましょう。

フォーマット時に，増設したHDDが認識されない場合は，ケーブルがしっかり接続されていないことが考えられます。もう一度接続を確認してください。

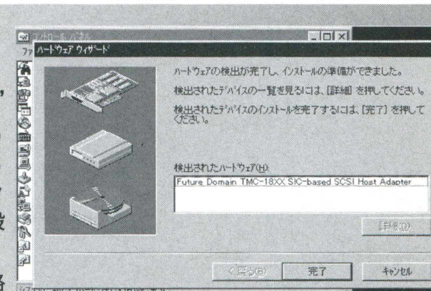
フォーマットが終了して，パソコンを再起動させれば，増設したHDDが使えるようになります。HDD以外の機器を接続するときは，ユーティリティ・ソフトのディスクが必要になるので，大切に保管しておきましょう。

以上で，SCSIのHDDの接続は終了です。前述の外部記憶装置なども，同様の方法で簡単に取り付けることができるので，みなさんもぜひ挑戦してくださいね。

Windows95では，さらに簡単だ！

Windows95では，“ハードウェアウィザード”を使えば，SCSIインターフェース・ボードや，接続されたHDD，外部記憶装置を簡単に認識，設定できます。検出が済めば，あとはフォーマットするだけでHDDが使えるようになります(増設のみ)。

また，今後が期待されている SCSIの新規格『SCSI-3』では，割り込みや IDなどの設定が自動になるという話もあります。

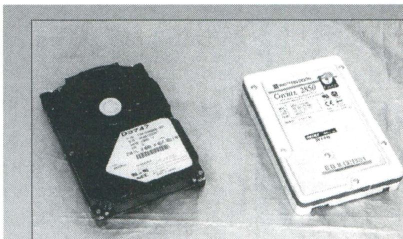


▲“ハードウェアウィザード”によってSCSIインターフェース・ボードが簡単に認識される



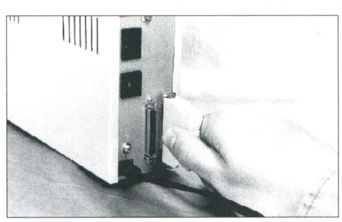
●ノート・パソコンの場合

SCSIカードがあれば，ノート・パソコンでもデータや周辺機器を共有できます。セカンド・マシンにノート・パソコンを持っている人にオススメ。写真は日商エレクトロニクス社が販売している，アダプテック社製「Slim SCSI」(価格17,600円)。

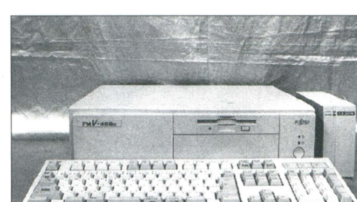


●その他のハードディスクは？

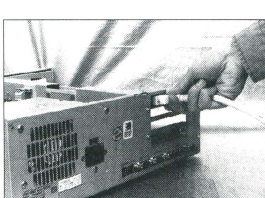
データの転送速度や容量の面でSCSIに若干負けているが，その分低価格で面倒な設定がいらない，IDEやエンハンストIDEのHDDという選択もあります。内蔵なので，自分のパソコンに取り付けるスペースがあるか確認しましょう。写真は，右がメルコの「DFV-830J」(価格49,800円)。左が日商エレクトロニクス社の「N3160E-IDE」(オープン価格)。



《写真8》空いたコネクタにターミネータを取り付ける。単なるコネクタのカバーではない。これがないとトラブルの原因にもなるので，きちんと取り付けてほしい

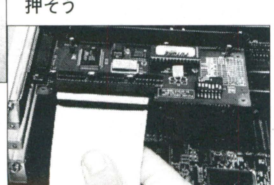


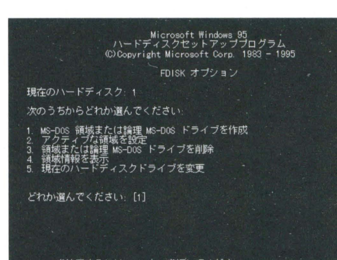
《写真9》HDDにとってよけいな振動はクラッシュ(故障)の原因。外付けタイプは安定した場所に置き，内蔵タイプはしっかりと固定しよう。アクセス中はゆらさないよう注意！

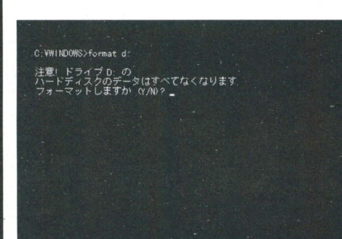


《写真6》外付けでは，SCSIケーブルでパソコンとHDDを接続する。ケーブルがまちがって外れないようにきちんと固定しよう

《写真7》内蔵タイプは，接続にフラット・ケーブルを使う。簡単に抜けないよう，接続したらもう一度押し込むくらい念を押そう





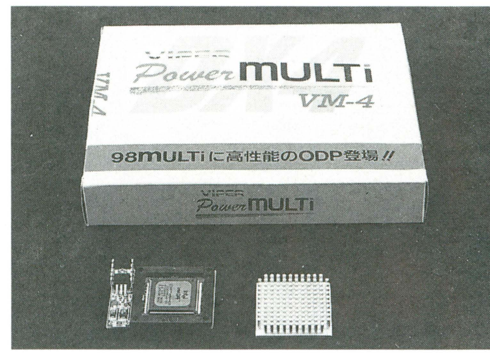


《写真10,11》フォーマットはパソコンや製品によって方法が異なる。マニュアルをよく読んで実行しよう。DOS／Vパソコンでは，fdiskコマンドでMS-DOSの領域を確保した後，パソコンを再起動させ，formatコマンドを実行する

キミのパソコンを現役復帰！

番外編 CPUアクセラレータ VIPER Power MULTi VM-4

アセットコア・テクノロジーから発売されたVIPER Power MULTiシリーズは，ODPを搭載できないPC-9821Cs2／Ce2シリーズ対応のCPUアクセラレータ。486SXのパソコンがIntel DX4に変身してしまうスグレモノです。今回はその装着方法を紹介していきたいと思います。パソコンの中身を見たことがないという人でも，この記事を読んで，ぜひ実践してみてください。



価格69,800円

問い合わせ先
アセットコア・テクノロジー(株)
☎045-473-5261

98MULTiユーザー必見！

Windows95が発売されて，はやひと月半。32ビット・アプリケーションに対応した構造のため，以前よりはアプリケーション・ソフトの実行速度が向上したけれども，486SXでは少々頼りない状況になってきたことは否定できません。

しかし，QFPと呼ばれるタイプのCPUを採用しているパソコンでは，マザーボードにCPUが直付けされているので，流行のCPUアップグレード・キットや，オーバー・ドライブ・プロセッサを搭載することすら一筋縄ではいきません。

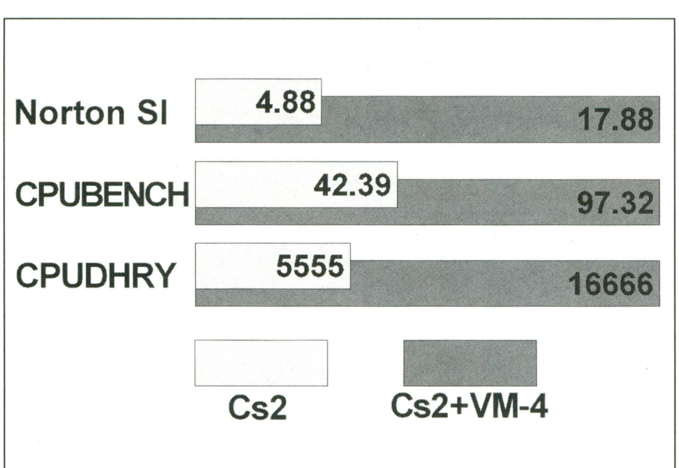
アセットコア・テクノロジーから発売された『VIPER Power MULTiシリーズ（以降Power MULTiと略）』は，PC-9821Cs2／Ce2シリーズに対応する486DX4相当のCPUアクセラレータです。486SXの真上にかぶせて使用する，何ともユニークな製品になっています。

やっぱり気になるパワーアップの度合い

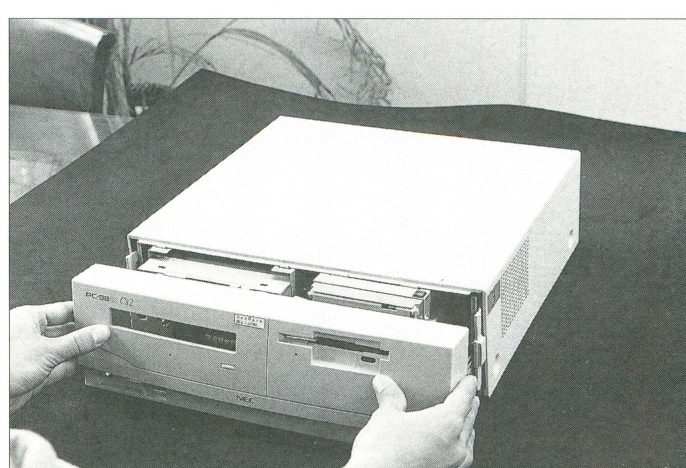
このPower MULTiを装着すると，実際にどれくらい高速化されるのでしょうか。

第1図を見てください。ここでは代表的なベンチマーク・ソフトである『CPUBENCH』と『Norton SI』，『DHRYSTONE』を使用しています。それぞれパソコン本体の性能を比較するものですが，ここでは純粋にCPUの速度を計るため，CPUBENCHとDHRYSTONEに注目しましょう。CPUBENCHでは42.39が97.32，DHRYSTONEは5555が16666と，単純に2倍から3倍の結果が得られます。

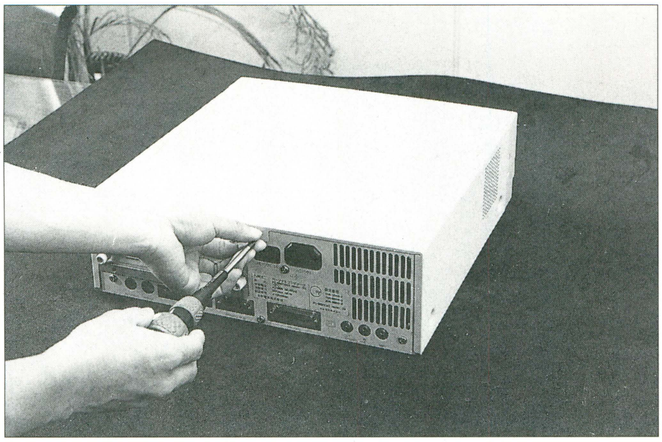
実際にアプリケーション・ソフトを使用するときは，グラフィック・カードの描画速度や，メモリの有無により動作速度が左右されますが，CPUについては十分なパワー・アップが見込めるといえるでしょう。



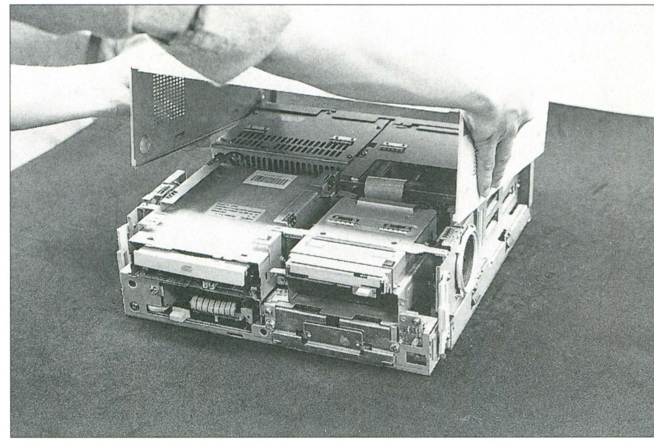
《第1図》Power MULTi VM-4装着前後の性能比較（アセットコア・テクノロジー社カタログより）



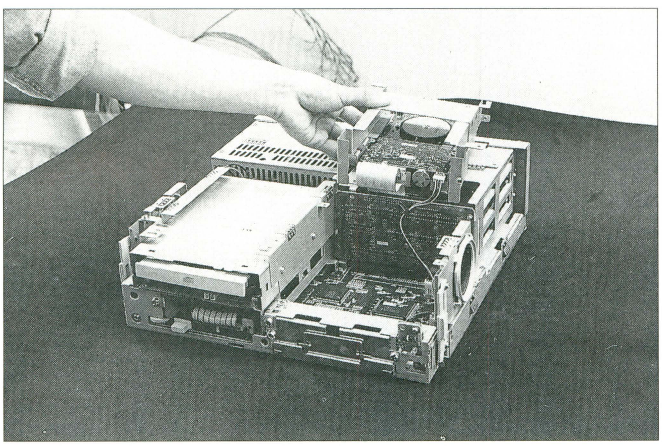
《写真1》フロント・パネルのツメを外し，手前に引くと外れる。わりと思い切って引っ張らないと外れない



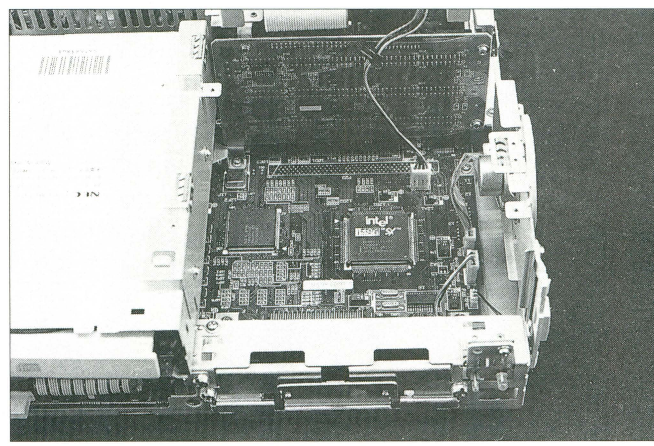
《写真2》外側のネジは全部で5本。なくさないように，小さな箱に入れておくといい



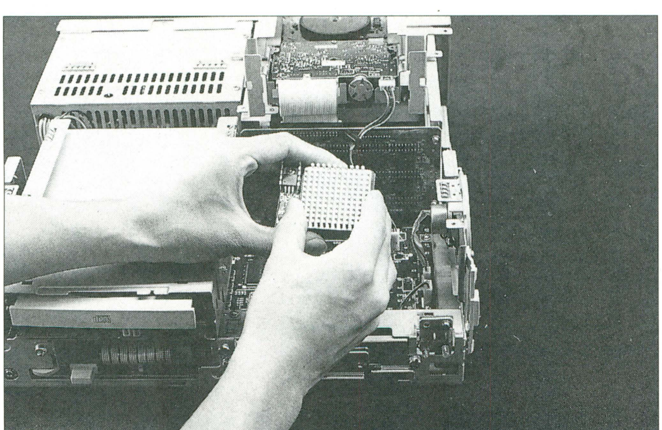
《写真3》本体のカバーは奥にスライドすれば外れる。無理に力を加えるとケースがゆがんでしまうので注意



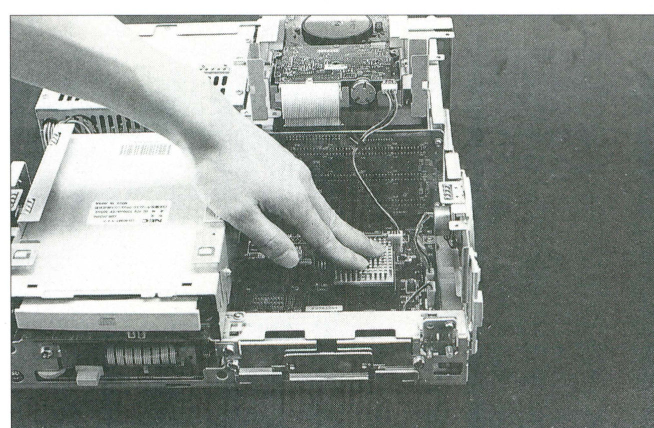
《写真4》フロッピーディスク・ドライブはこのように，裏返しにして拡張スロットの上に置いておけばケーブルを外す必要がない



《写真5》目標の486SX。見てのとおり，CPU換装は無理が多いタイプだ



《写真6》Power MULTiにヒートシンクを装着。すき間を作ると，ちゃんと熱を逃がしてくれないのでていねいに装着しよう



《写真7》水平に力を加えると装着完了。入りにくいときは無理に力を加えず，正確に位置をあわせること

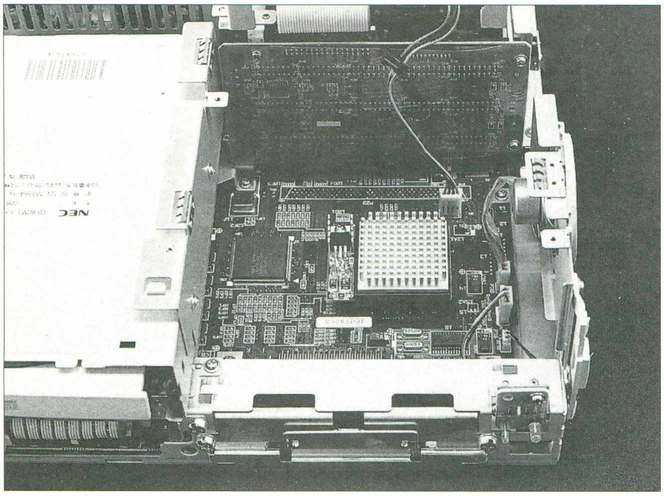
ドライバー1本で簡単装着

それでは，実際にPower MULTiを装着してみましょう。準備するものはプラス・ドライバー1本だけです。今回は，PC-9821Cs2にPower MULTi VM-4を取り付けます。

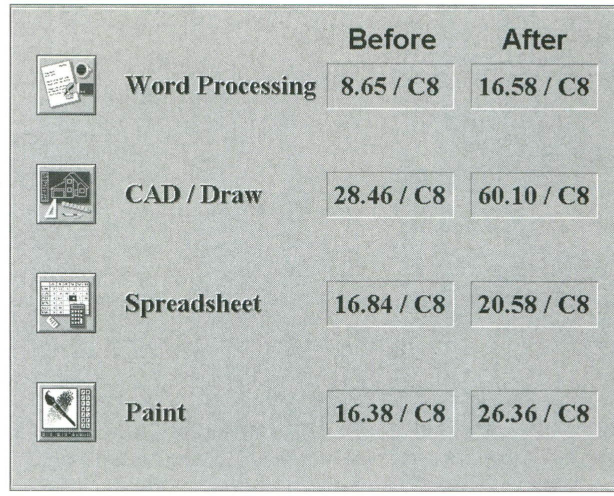
①パソコン本体の電源を切って，ケーブル類をすべて外しておきます。フロント・パネル両端のツメを押し，手前に引っ張ってフロント・パネルも外します(**写真1**)。

②本体カバー側面のネジ4本と，背面の1本のネジをすべて外し，カバーを取り外します(**写真2,3**)。

④フロッピーディスク・ドライブを固定している4本のネジを外します。フロッピーディスク・ドライブは，裏返しにして拡張スロットの上に置いておくといいでしょう(**写真4**)。



《写真8》装着後はこのようになる。左に5V→3.3V変換の基板が見えるように装着しよう



《写真9》編集部で実際にテストした，Wintachの結果。左が装着する前，右が装着後。CPUだけでもこれだけのパワーアップが期待できる

フロッピーディスク・ドライブを取り外すと，いよいよCPUのお目見えです。

ところで，空気が乾燥しているこの季節，体に静電気がたまりやすく，うっかり本体内の金属部に触れてしまうと，マザーボード上の部品にダメージを与えてしまう恐れがあります。作業を行なうまえに，ドアノブなどの金属部に触って，体内の静電気を逃がしておきましょう。

⑤Power MULTiを取りだし，両面テープのようなフィルムでヒートシンクを固定します(**写真6**)。CPUの上に装着するときには，ピンの向きを確認しなければなりませんが，Power MULTiの“DX4”のロゴと，CPUの“486SX”のロゴをあわせておけば，まちがいがありません。

⑥CPUの向きをよく確認し，486SXの上にPower MULTiを軽くのせます。差し込む位置があっていることを確認したら，ヒートシンク全体に，均等な力をかければ装着は完了です(**写真8**)。

⑦逆の手順をたどり，ケースをもとどおりにします。ネジはなくさないように，1か所にまとめておくといいでしょう。

以上，わずか5分で完了する作業です。

特別な知識がなくても装着でき，簡単にパワーアップできるPower MULTi。98MULTiの速度に不満はあるけれども，新機種を買うほどお金がないという人に，おすすめのCPUアクセラレータです。

本誌別冊 BASIC Magazine CD-ROM Special Vol.2と連動

今回の記事で紹介されているPC-9821 Cs2にVIPER Power MULTi VM-4を装着する方法をデジタル・ビデオで紹介。Csユーザーは必見だ！

旧機種ユーザーに朗報！

続々登場！ アセットコアの新製品

アセットコア・テクノロジーでは，この他にも多くの新製品の発売を予定しています。いずれの製品もWindows95に完全対応。これまで，PentiumODPを搭載するには，ODPソケットがSocket2または3でないと搭載できないという制約がありましたが，POWER MULTiを使えば，Socket1のPC-9801BX2などでもPentiumODPが搭載可能になります。

下記新製品については，アセットコア・テクノロジーまで直接お問い合わせください。

《第1表》アセットコア・テクノロジー新製品一覧

製品名	対応機種	搭載CPU	価格	発売時期
VIPER Power MULTi PNT-25	PC-9801BX2／PC-9821Ae	Intel PentiumODP 63MHz	53,000円	発売中
VIPER Power MULTi 586-CX	PC-9821Cx　model S2／S3	Cyrix Cx5x86 100MHz	49,800円	発売中
VIPER Power MULTi PNT-33	PC-9821As／Ap	Intel PentiumODP 83MHz	55,800円	発売中
VIPER Max Drive 4X 4times G	EPSON PC-486GR／GR+／GR Super	Intel Dx4 100MHz	62,000円	1996年1月中旬
VIPER Max Drive 4X 4times S	EPSON PC-486SE／FE	Intel Dx4 100MHz	62,000円	1996年1月中旬
VIPER Max Drive 586 G	EPSON PC-486GR／GR+／GR Super	Cyrix Cx5x86 100MHz	49,800円	1996年1月中旬
VIPER Max Drive 586 S	EPSON PC-486SE／FE	Cyrix Cx5x86 100MHz	49,800円	1996年1月中旬

ODP,CPUアクセラレータ最新情報

メーカー名	型番	価格	装着後のCPU能力	問い合わせ先
インテル	JBOXDX2ODP50	17,800円	IntelDX2-50MHz	☎0120-868686
	JBOXDX2ODP66	19,800円	IntelDX2-66MHz	
	JBOXDX2ODPR50	17,800円	IntelDX2-50MHz	
	JBOXDX2ODPR66	19,800円	IntelDX2-66MHz	
	JBOXDX4ODP75	21,800円	IntelDX4-75MHz	
	JBOXDX4ODP100	27,800円	IntelDX4-100MHz	
	JBOXDX2ODPR75	21,800円	IntelDX4-75MHz	
	JBOXDX2ODPR100	27,800円	IntelDX4-100MHz	
	JBOXPODP5V63	36,800円	Pentium-63MHz	
	JBOXPODP5V83 Kタイプ	39,800円	Pentium-83MHz	
	JBOXPODP5V83 Sタイプ	39,800円	Pentium-83MHz	
メルコ	EUA-T	29,800円～	AP, As：486-100MHz	☎052-619-1827
	EUB-Q	29,800円～	BX：486-80MHz	
	EUD-Q	29,800円～	DA:486-80MHz	
	EUF-H	44,800円～	FA:486-96MHz	
	EUB-F	44,800円～	BX:486-90MHz	
	EUD-F	53,000円～	DA:486-90MHz	
	HAS-33TP	27,000円	586-100MHz	
	HAS-33TS	33,000円	486-100MHz	
	HFA-16HS	44,800円	486-96MHz	
	HFA-16QS	29,800円	486-64MHz	
	HBX-25TS	26,000円	486-75MHz	
	HBX-25W	24,800円		
	HDA-C20TJ	18,000円	DA:486-60MHz	
	HDA-20Q	24,800円	DA:486-80MHz	
	HDA-PC20WJ	19,800円	DA:486-40MHz	
	HRL-20TJ	43,000円	RL:486-60MHz	
	HRX-C12Q	38,000円	RX:486-48MHz	
	HRD-PC12T	24,800円	RX:486-36MHz	
	HCX-33TR	38,000円	486-100MHz	
	HNE-33T	39,800円	486-100MHz	
	HNE-25TS	29,800円	486-75MHz	
	HNS-33TJ	39,800円	486-100MHz	
	HNS-25TS	29,800円	486-75MHz	
	HNR-16TS	29,800円	486-60MHz	
	HND-25TS	29,800円	486-75MHz	
	HAV-33TJ	39,800円	486-100MHz	
アセットコア	VIPER Power MULTI VM-4	69,800円	3倍速DX4	☎045-473-5261
	VIPER Power MULTI Ce-4	69,800円	3倍速DX4	
	VIPER Power MULTI VM-Cs2	52,800円	2倍速DX2	
	VIPER Power MULTI VM-Ce2	49,800円	2倍速DX2	
	VIPER X Type S	19,800円	486SXLC2	
	VIPER X Type P	14,800円	486SXLC2	
	VIPER Max Drive SUV100	69,800円	3倍速DX4	
	VIPER Max Drive SUV75	64,800円	3倍速DX4	
	VIPER Power MULTI 586-CX	49,800円	Cx5X86-100MHz	
	VIPER Power MULTI PNT-25	53,000円	Pentium-ODP63	
	VIPER Power MULTI PNT-33	55,800円	Pentium-ODP83	
	VIPER Max Drive 4X 4times G	62,000円	DX4-100MHz	
	VIPER Max Drive 4X 4times S	62,000円	DX4-100MHz	
	VIPER Max Drive 586 G	49,800円	Cx5X86-100MHz	
	VIPER Max Drive 586 S	49,800円	Cx5X86-100MHz	
アイ・オー・データ機器	PK-Nd50-L	19,800円	i486DX2-50MHz	☎0762-60-1024
	PK-Nd75-L	29,800円	Intel DX4-75MHz	
	PK-NSA66/C-S	19,800円	Cx486DX2-V66	
	PK-NSA100-L	39,800円	Intel DX4-100MHz	
	PK-Ne75-L	29,800円	Intel DX4-75MHz	
	PK-Ne100-L	39,800円	Intel DX4-100MHz	
	PK-NXC40-S	19,800円	i486DX2-40MHz	
	PK-NXC75-L	29,800円	Intel DX 4-75 MHzIntel	
	PK-NSR75	29,800円	DX4-75MHz	
	PK-586×3	26,800円	Pentium-75MHz	
	PK-586×4	近日発売		
	PK-Cx66-L	24,800円	i486DX2-66MH	
	PK-Cx100-L	44,800円	Intel DX4-100MHz	
	PK-FM486	60,000円	40MHz	
	PK-A486BL75-L	42,800円	75MHz	
	PK-A486Cx80-A	29,800円	Cx486DX-V80	
	PK-Cx486DR×2	19,800円	40MHz	
	PK-Cx486DE-L	15,000円	20MHz	
	PK-EP486D-L	17,000円	33MHz	
	PK-Cx486SR×2	29,800円	40MHz	
	PK-X486S50-L	24,800円	50MHz	
	PK-V486/87SW2-L	37,000円	20MHz	
	PK-VF486/87SW2-L	37,000円	25MHz	
	PK-VG486/87SW3-L	42,000円	33MHz	

＊表の中のインテル社の項目で「S」は標準タイプ,「K」はNECのPC-9821Xe, Xs専用タイプです。
また，数字は動作確認中のものです。

みなさんが持っているパソコンの能力をアップさせる「ODP」（オーバー・ドライブ・プロセッサ）と「CPUアクセラレータ」の情報をパソコンの機種別にまとめました。

情報はコンパクトにまとめましたので，詳細は各自調べてください。各メーカーでは詳しい資料を用意していますので，ぜひ取り寄せて研究してみてください。

なお, CPUの能力をアップしても, メモリが少ないと真価は発揮してくれません。メモリは1MBあたり5,000円くらいしますが，これからのソフトはメモリが足りないとスムーズに動かないものが中心となります。

メーカー名	機種名	インテル JBOXDX2ODP50	JBOXDX2ODP66	JBOXDX2ODPR50	JBOXDX2ODPR66	JBOXDX4ODP75	JBOXDX4ODP100	JBOXDX4ODPR75	JBOXDX4ODPR100	JBOXPODP5V63	JBOXPODP5V83
エプソンダイレクト	AT-1500				●						
	AT-1500S				●				●	●	
	AT-3050				●				●	●	S
	AT-3550				●				●	●	S
コンパック	DESKPRO 33M				●						
	DESKPRO 4-25IS			●	●			●	●		
	DESKPRO 4/33I				●				●		
	DESKPRO 486/33M				●						
	DESKPRO 486S/16M	●									
	DESKPRO 468S-25M	●									
	DESKPRO XE450									●	
	DESKPRO XE486										S
	Portable 486,486c				●						
	PRESARIO 433				●				●		
	PROLINEA 4/25S	●				●					
	PROLINEA 4/33				●				●		
	PROLINEA 4/33S				●				●		
	PROLINEA 4/33S CDS				●				●		
	PROLINEA 4/66										12ショ
	PROLINEA 450/3									●	S
	PROLINEA 466/3										S
	PROLINEA 466/4										12ショ
	PROLINEA 466/4 CDS										12ショ
	PROLINEA MT 4/33S				●				●		
	PROLINEA MT 4/33S CDS										12ショ
	PROLINEA MT 4/66								●		S
	PROLINEA MT/66 CDS										12ショ
	PROLINEA Netl 25S/33S				●				●		
	ProSignia 486/33				●						
デル	SYSTEMPRO/LT486DX/33				●						
	SYSTEMPRO/LT486SX/25			●							
	425s/M,450/M									●	
	433M										1中
三井物産デジタル	466M										1中
	PCiN486D/33				●						
	PCiN486S/25	●									
松下	CF-V21 DB D/F/K	●									
	CF-V31 DB G/K,DS3		●				●				
東芝	J-3100 PV2 433		●								1中
	J-3100 PV2 466										1中
	J-3100 PV433		●								
日本DEC	DECpc425sxLP	●									
	DECpc433dxLP		●								
日本IBM	PS/55モデル5530-W	●									
	PS/55モデル5550-W	●									
	PS/55モデル5560-W1	●									
	PS/55PS/Vモデル5580-W0	●									
	PS/Vモデル2405-W01	●									
	PS-Vモデル2405-WA		●								
	PS/Vモデル2406-W		●				●				

メーカー名	機種名	インテル										メルコ																										アセットコア															アイ・オー・データ機器																							
		JBOXDX2ODP50	JBOXDX2ODP66	JBOXDX2ODPR50	JBOXDX2ODPR66	JBOXDX4ODP75	JBOXDX4ODP100	JBOXDX4ODPR75	JBOXDX4ODPR100	JBOXPODP5V63	JBOXPODP5V83	EUA-Tシリーズ	EUB-Qシリーズ	EUD-Qシリーズ	EUF-Hシリーズ	EUB-Fシリーズ	EUD-Fシリーズ	HAS-33TS	HAS-33TP	HFA-16HS	HFA-16QS	HBX-25TS	HBX-25W	HDA-C20TJ	HDA-20Q	HDA-PC20WJ	HRL-20TJ	HRX-C12Q	HRD-PC12T	HCX-33TR	HNE-33T	HNE-25TS	HNS-33TJ	HNS-25TS	HNR-16TS	HND-25TS	HAV-33TJ	VIPER Power MULTI VM-4	VIPER Power MULTI Ce4	VIPER Power MULTI VM-Cs2	VIPER Power MULTI VM-Ce2	VIPER X Type S	VIPER X Type P	VIPER Max Drive SUV100	VIPER Max Drive SUV75	VIPER Power MULTI 586-CX	VIPER Power MULTI PNT-25	VIPER Power MULTI PNT-33	VIPER Max Drive 4X 4times G	VIPER Max Drive 4X 4times S	VIPER Max Drive 586G	VIPER Max Drive 586S	PK-Nd50-L	PK-Nd75-L	PK-NSA66/C-S	PK-NSA100-L	PK-NE75-L	PK-Ne100-L	PK-NXC40-S	PK-NXC75-L	PK-NSR75	PK-586×3	PK-586×4近日発売	PK-Cx66-L	PK-Cx100-L	PK-FM486	PK-A486BL75-L	PK-A486Cx80-A	PK-Cx486DR×2	PK-Cx486DE-L	PK-EP486D-L	PK-Cx486SR×2	PK-X486S50-L	PK-V486/87SW2-L	PK-VF486/87SW2-L	PK-VG486/87SW3-L
NEC	PC-9801 model S1																																									●																																						
	PC-9801 model S2																																									●																																						
	PC-9801BA							●					●			●																																																																	
	PC-9801BA2																	●	●																																												●																
	PC-9801BA3						●				S							●	●																																												●																
	PC-9801BS2		●															●	●																																												●																
	PC-9801BX	●				●							●			●						●	●																																																									
	PC-9801BX2	●				●																●	●																								●																																				
	PC-9801BX3		●				●				S							●	●																																												●																
	PC-9801BX4																	●	●																																												●																
	PC-9801CS																																									●																																							
	PC-9801DA													●			●							●	●	●																	●																									●	●	●	●							
	PC-9801DS																																									●																															●					
	PC-9801DX																										●	●																																															●				
	PC-9801ES																																									●																															●					
	PC-9801EX																										●	●																																															●				
	PC-9801FA	●													●					●	●																																																										
	PC-9801FS																																									●																															●					
	PC-9801FX																																									●																															●					
	PC-9801GS																																									●																																						
	PC-9801NA																																																																																
	PC-9801NS/A																														●	●																						●	●																								
	PC-9801NS/R																																●																										●		●																
	PC-9801NX/C																																●																										●	●																	
	PC-9801RA																						●	●	●																●																										●	●	●	●							
	PC-9801RA21/51													●			●																																																													
	PC-9801RS																																									●																															●					
	PC-9801RX																										●	●																																															●				
	PC-9801UX																									|●|																																															|●|			
	PC-9801VX																									|●|																																															|●|			
	PC-9801VX0/2/4																										●																																																						
	PC-9821Ae	●				●						●											●																								●																																			
	PC-9821Ap								●			●						●																														●																●																
	PC-9821Ap2								●		S	●																																																																				
	PC-9821As		●				●					●						●																														●																●																
	PC-9821As2		●				●				S							●																																																														
	PC-9821As3									|S|																																																			|●|															
	PC-9821Be	●				●				●																																																																						
	PC-9821Bp										S							●																																														●																
	PC-9821Bs		●								S							●																																														●																
	PC-9821Ce	●				●																																																																											
	PC-9821Ce2シリーズ																																					●		●																																										
	PC-9821Cs2シリーズ																																				●		●																																											
	PC-9821Cx																												●																																					●	●													
	PC-9821Cx modelS2/S3																																											|●|																																				
	PC-9821Nd																																		●																		●	●																								
	PC-9821Ne																													●	●																										●	●																			
	PC-9821Ne2																																		●																		●	●																								
	PC-9821Xe		●				●				K							●																																														●																
	PC-9821Xe10																	●																																																													
	PC-9821Xs						●				K																																																				●																
	PC-98RL																									●																																									●		●	●							
	PC-H98model80																			●	●																																																									
	PC-H98model80/U80 |●|		|●|																																																																									
	PC-H98model90/U90 |●|		|●|																																																																									
エプソン	PC-286V																																																																										●		
	PC-286VE																																																																											●	
	PC-286VF																																																																											●	
	PC-286VG																																																																											|●
	PC-386																																																																				●							
	PC-386G																																																																						●					
	PC-386GE																																									●																																						
	PC-386GS																																																																				●		●					
	PC-386M																																									●																																						
	PC-386P																																									●																																						
	PC-386S																																										●																														●					
	PC-386V																																										●																										●			●					
	PC-386VR																																									●																																						
	PC-486FE	●				●																	●																											●		●																									
	PC-486FR		●				●											●	●																																																												
	PC-486GF	●				●														●	●																																																										
	PC-486GR	●				●																																											●		●																										
	PC-486GR Super							●																																									●		●																									
	PC-486GR+	●				●																																											●		●																									
	PC-486HG								|●|																																																																			
	PC-486HX										S							●	●																																																											
	PC-486MR		●				●				S																																																																				
	PC-486MS									|S|																																																																		
	PC-486MU		●				●				S																																																																			
	PC-486MV									|S|																																																																		
	PC-486NOTE AS																																												●																																			
	PC-486NOTE ASC																																												●																																			
	PC-486NOTE ASD																																												●																																			
	PC-486NOTE ASX																																												●																																			
	PC-486NOTE AU																																			|●|					|●|																																			
	PC-486NOTE AUC																																			|●|					|●|																																			
	PC-486NOTE AUX																																			|●|					|●|																																			
	PC-486NOTE AV																																			|●|					|●|																																			
	PC-486NOTE AVC																																			|●|					|●|																																			
	PC-486NOTE AVX																																			|●|					|●|																																			
	PC-486P	●				●																	●																																																									
	PC-486RS									|S|																																																																		
	PC-486SE																																																	●		●																									
	PC-486SE	●				●																	●																																																								
	PC-486SR	|●|		|●|																																																																								
富士通	FM TOWNSII																																																																	●											
	FMV-425D	●	●			●	●			●	S																																																																					
	FMV-425sD2	●	●			●	●			●	S												●																																																										
	FMV-433D				●				●		S																																																																					
	FMV-433sD2		●				●				S																																																																					
	FMV-450sD2		●				●			●	S																																																																				
	FMV-450sD3		●				●			●	S																																																																				
	FMV-466D								●		S																																																																				
	FMV-466D2								●		S																																																																			
	FMV-466D3								●		S																																																																			
	FMV-660D4																																																																												

PC-FXのソフトが誰でも作れてしまう

PC-FX ゲームアクセラレータ講座

其ノ二──PC-FXGAプログラミング日記──
「モデルのデータ構造と回転・平行移動を勉強しました」の巻

手賀俊行

今回のテーマはポリゴンや線画のデータ指定だ

みなさん，明けましておめでとうございます。今ごろはお年玉をもらってリッチな気分に浸っている人も多いでしょうね。えっ？そんなことないって？まあ，とにかく，リッチな人もリッチでない人も（私はこちらの部類です）今年1年はりきって，ゲームデザイナーやプログラマーへの道を頑張りましょう！

さて今回のテーマは，ポリゴンや線画を描くときに使用するプリミティブのデータの指定の方法です。

でも「早いとこポリゴンを回転させたりする方法を教えてくれー」という人もいるでしょうから，回転や拡大・縮小などの変換をかけるための説明もしようと思っています。ではさっそく，プログラマー志望の健太君とデザイナーを目指して勉強している，ゆきちゃんの１日を一緒に追っていきましょう！

先生は「板さん」ことハドソン中央研究所の板垣さんです。

健太君とゆきちゃんの今回の方針

健太君──「さーてと，今回はどこから手をつけるかな？」

ゆきちゃん──「とりあえず昨日打ち込んだプログラムをちょっとずつ変更していったらいいんじゃないかと思うんだけど」

健太君──「そうだね。じゃあ，まずはキューブの定義がどうなっているのかを調べて，なにか変えてみようか(**リスト1**)。やっぱり前回わからなかった『FarlDumpTriangleList』を理解しておかないとダメそうだね」

ゆきちゃん──「この関数は7個の引数をとるのね(**リスト2参照**)。nelemっていうのは，面がいくつあるかを表しているんでしょうね」

健太君──「vertとnormはそれぞれ頂点と法線の配列だろうな。colorは色の配列かな。マニュアルを見ると，最初のtypeはプリミティブの着色とか法線の指定がどうなっているのかを表しているんだって書いてあるけどどういうことだろ？」

トライアングルストリップとトライアングルリストの場合，まず着色について

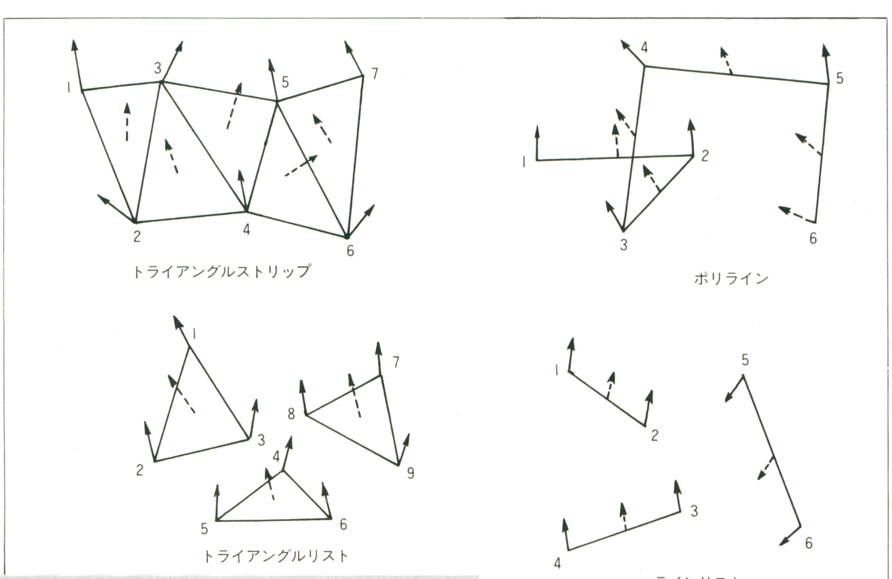
1. 各頂点に色を指定する（VC）
2. 各面に色を指定する（FC）
3. テクスチャマッピングをする（TX）
4. デフォルトの色にする（DC）

の四つの選択肢があります。また法線の指定方法にも

1. 各頂点に法線をつける（VN）
2. 面に法線をつける（FN）
3. 法線を指定しない（なし）

の3とおりがあります（**第１図参照**）。

farl.hというヘッダファイルで定義されたマクロFARL-GTYPE-VCVN, FARL-GTYPE-TXFNなどが用意されていますので，これを引数typeに与えることで指定できます。



《第１図》法線をつける方法

シェーディングの方法

ゆきちゃん──「でも，頂点ごとに色や法線をつけるのと，面ごとにつけるのとでは，どんな違いがあるのかなあ？」

健太君──「そうだよね。頂点ごとにつけたって，面倒なだけじゃないか」

板さん──「まあまあ2人とも，落ち着いて考えてごらんよ。それは面の色の塗りかたに関

係するんだ」

健太君——「じゃあ，たとえば頂点ごとに異なる色を指定すると，面を塗るときにそれらの色が滑らかに描かれるとか？」

板さん——「そういうこと。それに法線を頂点ごとに指定すると，**グーローシェーディング**という方法で色をつける。面ごとだと**フラットシェーディング**といわれる方法になるんだけど，こちらはグーローシェーディングほど滑らかな色づけにならないんだ」

プログラム**リスト1**ではFarlDumpTriangleListでFARL-GTYPE-FCFNというタイプを指定していますから，これはつまり色も法線も面ごとに設定しているわけです。そこで，ここをFARL-GTYPE-FC(法線を指定しない）に変更してみてください。余分に引数を与えることになりますが，余計なものは，その情報を利用しないだけなので不都合はありません。

FARL-GTYPEFCではシェーディングを行なわないので，どんな角度から見ても，各面が同じ色でベッタリと塗られてしまいます。

では頂点ごとに指定してみるとどうなるでしょう？面ごとに指定していた法線を頂点ごとに指定するように直さないといけないので，ちょっと面倒ですが，実はこの例のキューブでは違いがわかりません。

もっと丸い物体をポリゴンで表現しようとするときなどには，滑らかに着色されるので効果を発揮するでしょう。

浮動小数点と固定小数点

健太君——「ところで，板垣さん。**リスト1**の最初のほうでcube-vert, cube-fnorという配列に頂点や法線のデータを代入しているのに，66行目からのfor文でvert, fnorという配列に代入しなおしているのはどうしてですか？」

板さん——「ああ，そうそう，教えるのを忘れてた。いつも僕らが使っているfloatという型は浮動小数点だよね。FARLでは固定小数点という数の表しかたを採用しているんだ。だからFarlFix1015という関数で浮動小数点から固定小数点に変換しているってわけ」

ここではちょっと難しい話をしますので，わからなかったら飛ばしても大丈夫です。

FARLの固定小数点表示ではshort型の16ビットをs，i，fの三つのフィールドにわけて小数を表します。sは符号ビット数(これは常に1ビットですが)，iは整数部分を表すビット数，fは小数部分を表すビット数です。

ここで使ったFarlFix1015ではs=1, i=0, f=15という内訳になっています。

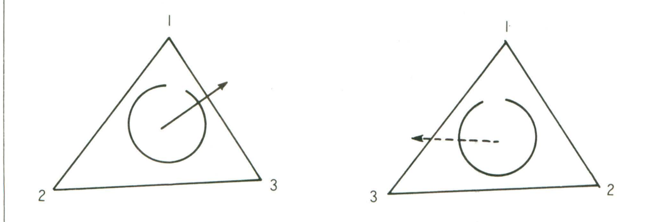
リスト1の変換をかけている部分(96行目)ではFarlFix187という関数が登場しますが，これはs=1, i=8, f=7というフォーマットに変換するわけです。

頂点の順番と法線の向き

さて，前の段落を飛ばした人もここからは読んでくださいね。

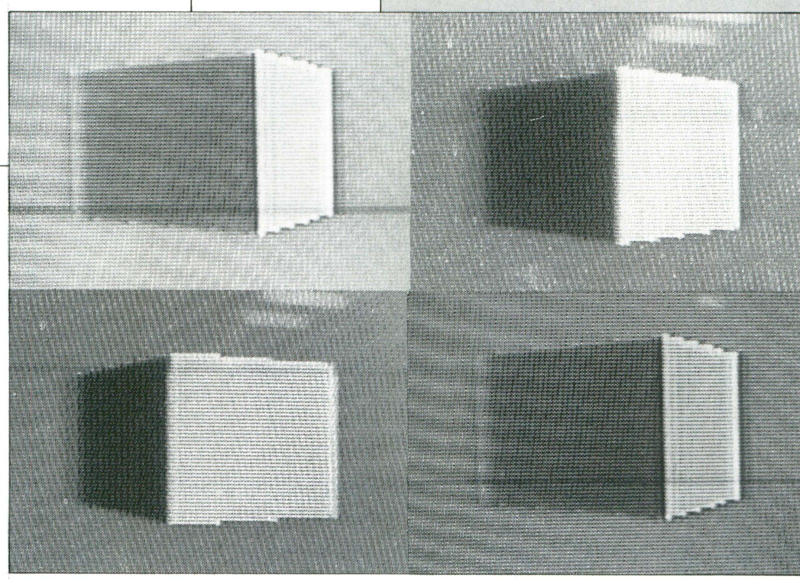
《リスト1》回転・移動を加えたプログラム・リスト

```
1 #include <system.h>
2 #include <nt.h>
3 #include <farl.h>
4
5 #define CUBE_NUM   (12)
6
7 /* 関数プロトタイプ */
8 void Initialize(void);
9
10 /* 立方体のトライアングル座標データ */
11 float cube_vert[CUBE_NUM * 3][3] =
12 {
13   {-0.3, 0.3, 0.3}, {-0.3, -0.3, 0.3}, {0.3, 0.3, 0.3},
14   {0.3, 0.3, 0.3}, {-0.3, -0.3, 0.3}, {0.3, -0.3, 0.3},
15
16   {0.3, 0.3, 0.3}, {0.3, -0.3, 0.3}, {0.3, 0.3, -0.3},
17   {0.3, 0.3, -0.3}, {0.3, -0.3, 0.3}, {0.3, -0.3, -0.3},
18
19   {0.3, 0.3, -0.3}, {0.3, -0.3, -0.3}, {-0.3, 0.3, -0.3},
20   {-0.3, 0.3, -0.3}, {0.3, -0.3, -0.3}, {-0.3, -0.3, -0.3}
21
22   {-0.3, 0.3, -0.3}, {-0.3, -0.3, -0.3}, {-0.3, 0.3, 0.3},
23   {-0.3, 0.3, 0.3}, {-0.3, -0.3, -0.3}, {-0.3, -0.3, 0.3},
24
25   {-0.3, 0.3, -0.3}, {-0.3, 0.3, 0.3}, {0.3, 0.3, -0.3},
26   {0.3, 0.3, -0.3}, {-0.3, 0.3, 0.3}, {0.3, 0.3, 0.3},
27
28   {-0.3, -0.3, 0.3}, {-0.3, -0.3, -0.3}, {0.3, -0.3, 0.3},
29   {0.3, -0.3, 0.3}, {-0.3, -0.3, -0.3}, {0.3, -0.3, -0.3}
30 };
31
32 /* 面の法線ベクトル */
33 float cube_fnor[CUBE_NUM][3] =
34 {
35   {0.0, 0.0, 1.0}, {0.0, 0.0, 1.0}, {1.0, 0.0, 0.0},
36   {1.0, 0.0, 0.0}, {0.0, 0.0, -1.0}, {0.0, 0.0, -1.0},
37   {-1.0, 0.0, 0.0}, {-1.0, 0.0, 0.0}, {0.0, 1.0, 0.0},
38   {0.0, 1.0, 0.0}, {0.0, -1.0, 0.0}, {0.0, -1.0, 0.0}
39 };
40
41 /* 面の色データ */
42 unsigned short cube_fcol[CUBE_NUM] =
43 {
44   0x0801, 0x0801, 0x0802, 0x0802,
45   0x0803, 0x0803, 0x0804, 0x0804,
46   0x0805, 0x0805, 0x0806, 0x0806
47 };
48
49 /* 光源の方向 */
50 float dir[3] = {0.433012, 0.75, 0.5};
51
52 /* HuC6261にセットするカラーパレット */
53 extern unsigned short i6c3yuv_col[];
54
55 void main(void)
56 {
57   short          vert[64][3];
58   short          fnor[64][3];
59   unsigned short cube_buf[1024];
60   int            cube_cnt;
61   int            i, cnt;
62
63   Initialize();
64
65   /* 描画コマンドの生成 */
66   for(i = 0; i < CUBE_NUM; i++)
67     {
68       vert[i * 3 + 0][0] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 0][0]);
69       vert[i * 3 + 0][1] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 0][1]);
70       vert[i * 3 + 0][2] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 0][2]);
71
72       vert[i * 3 + 1][0] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 1][0]);
73       vert[i * 3 + 1][1] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 1][1]);
74       vert[i * 3 + 1][2] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 1][2]);
75
76       vert[i * 3 + 2][0] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 2][0]);
77       vert[i * 3 + 2][1] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 2][1]);
78       vert[i * 3 + 2][2] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 2][2]);
79
80       fnor[i][0] = FarlFix1015(cube_fnor[i][0]);
81       fnor[i][1] = FarlFix1015(cube_fnor[i][1]);
82       fnor[i][2] = FarlFix1015(cube_fnor[i][2]);
83     }
84
85   cube_cnt = FarlDumpTriangleList(FARL_GTYPE_FCFN, CUBE_NUM,
86                                   (unsigned short *)vert,
87                                   (unsigned short *)fnor,
88                                   cube_fcol, 0, cube_buf);
89
90   for(cnt = 0; ;cnt += 10)
91     {
92       /* 座標変換行列の計算 */
93       FarlSetUnitMatrix187();
94       FarlRotateY4x4M187(cnt % 3600);
95       FarlCopyDstToSrc();
96       FarlTranslate4x4M187(FarlFix187(0.5), 0, 0);
97       FarlCopyDstToSrc();
98       FarlTranslate4x4M187(0, 0, FarlFix187(-1.0));
99       FarlCopyDstToSrc();
100      FarlPerseZ4x4M187(FarlFix187(-1.0));
101      FarlCopyDstToObj();
102
103      FarlSetUnitMatrix1015();
104      FarlRotateY3x3M1015(cnt % 3600);
105      FarlCopyDstToNrm();
106
107      /* 描画・表示 */
108      FarlWriteFifoHA(cube_buf, cube_cnt);
109
110      FarlSwapWindow();
111    }
112 }
113
114 void Initialize(void)
115 {
116   struct NT_PLO plo;
117   struct NT_PRI pri;
118
119   /* PC-FXGA (HuC6261,HuC6271,HuC6272,HuC6270) の初期化 */
120   init_nt();
121   init_rainbow();
122   init_king();
123   init_soundbox();
124   init_70();
125   pri.pri0 = 0x0176;
126   pri.pri1 = 0x2345;
127   set_nt_pri(&pri);
128   plo.cpo0 = (128<<8);
129   plo.cpo1 = plo.cpo2 = plo.cpo3 = 0;
130   set_pallet_offset(&plo);
131   set_nt_mode(line263);
132   dispon(spr | bg);
133   write_pallet_datas(0, i6c3yuv_col, 512);
134
135   /* HuC6273 の初期化 */
136   FarlInit();
137   FarlSetTEControlReg(FARL_TE_ICM | FARL_TE_LTEN);
138   FarlSetPEICMaskReg(FARL_ICMASK_I6C3);
139   FarlSetLightCoef(FarlFix1015(0.3), FarlFix1015(0.9), 0, FarlFix1015(1.0), 0);
140   FarlSetLight(FARL_SET_LIGHT1, FarlFix1015(dir[0]),
141                FarlFix1015(dir[1]), FarlFix1015(dir[2]));
142   FarlSetPEClearColorReg(0x807);
```



《第 2 図》頂点の番号と法線のベクトルは回転方向を合わせる

《第 3 図》回転しながらキューブが踊っている画面



ゆきちゃん――「他に注意するべきところはありますか？」

板さん――「そうだなあ…。**リスト 1**を変更して自分でモデルを定義しようとするならば，頂点を指定する順番と，法線の向きに気をつけないといけないね」

前号で解説したようにすべてのモデルは三角形か，もしくは線で表現しないといけないのですが，ただでたらめに三角形の頂点を並べてはいけません。

第2図に示すように頂点 1，2，3の順に頂点を指定したら，法線ベクトルが右ネジの向き――つまり頂点 1 から頂点2の方向にネジを回したときにネジが進む向き――に一致するようにしなければいけません。そうしないと表示がおかしくなります。

試しに**リスト 1** の法線をどれか逆向きにして実行してみると，表示が正しく行なわれないことがわかるでしょう。

それから，法線は長さが 1 になるようにしてください。知っている人も多いかもしれませんが，法線（x，y，z）の長さは

$$\sqrt{x^2+y^2+z^2}$$

で計算できます。各成分x，y，zを先ほどの長さで割ったものを配列に代入すれば，向きを保ったまま長さが 1 に変換された法線ができあがります。

グルグル回る，キューブが踊る

ゆきちゃん――「ここまでで大体，モデルのデータ指定についてはわかったことになるわね」

健太君――「じゃあ，回転とか平行移動の変換をちょっといじってみようか」

ゆきちゃん――「前回のプログラムでは単に同じ場所で回転しているだけだったよね。あれじゃ，ちょっとおもしろみがないわ」

健太君――「つまり動きながら回転なんかをするといいんじゃないかってこと？」

ゆきちゃん――「あれはたぶん，原点にあるキューブを回転してから平行移動をしているのよ。だから同じ場所で回転するだけで，その他の動きがないんじゃない。最初に平行移動をしてから回転をかけたらどうかしら？」

FARLでは，**ソースレジスタ**というレジスタに入っている変換行列と各種の変換行列をかけあわせて，結果を**ディスティネーションレジスタ**というレジスタに入れるという行列演算をサポートしています。

そしてモデルに変換を施したい場合には，**オブジェクトレジスタ**というレジスタに，また 3 Dワールドを見る視線の位置と向きを指定するときには**ノーマルレジスタ**と呼ばれるレジスタにそれぞれ行列演算の結果を格納しておきます。

今の説明がよくわからない人もいるかもしれませんが，大丈夫。「習うより慣れろ」です。

ゆきちゃんの提案に従って**リスト 1**の93行目から111行目までのように変換をかけて実行してみましょう。

それではプログラムを詳しく追っていきましょう。

93行目　座標変換行列に単位行列を設定します。簡単にいうと初期化です。

94行目　x軸回りに回転します。回転角は0から3600まで，0.1度単位で指定します。ここではループを3600/3＝1200回実行するたびに1回転。

95行目　94行目の変換をソースレジスタにコピーします。これを忘れると，x軸回りの回転の情報が失われてしまって，意味がなくなるので注意しましょう。

96行目　x軸方向に0.5だけ移動します。もちろん，y軸やz軸方向に移動することもできます。

98行目　y軸回りに回転します。すでに平行移動をしてあるので，ちょうどy軸を中心に円を描くように回ります。

100行目　z軸の負の方向に移動します。FARLでは視線がz軸の負の方向に向いているので，こちらに移動しておかないとちゃんと見えません。

103行目　パースの強さを指定します。パースを強くすると，キューブの形が歪(ゆが)んで表示されます。なお，パースは常に負の値を指定してください。パースが強いというのは絶対値が大きいことをいいます。

105行目　今まで合成してきた変換の行列をオブジェクトレジスタにコピーします。

108行目から112行目　適当な視点を設定するためにノーマルレジスタに同じように変換をコピーします。

実行してみると**第3図**のような画面が表示されるでしょう。みなさんもいろいろと変換のかけかたを変えて遊んでみてください。

リスト2に今回使用した関数と，まだ使っていない変換行列を作る関数をまとめておきましたので，ぜひ参考にしてください。

さて来月は？

健太君――「確かに移動しながら回転したほうが見てておもしろいね」

ゆきちゃん――「ねっ，言ったとおりでしょう？じゃあ次回はパッドを使って回転できるように工夫してみようよ。」

今回までは単にプログラムで指定した回転や平行移動を行なうだけでしたが，来月はマウスやパッドからの入力によって回転する方法について解説します。また，今回は誌面の都合で解説できなかった色の指定と，おもしろい演出効果をだすための各種の描画モードについて触れるつもりです。

質問や「こういうところを詳しく説明して欲しいな」といった要望などがありましたら，どんどん編集部までお寄せください。

《リスト2》関数リスト

```
int FarlDumpTriangleList(int type, int nelem, unsigned short *vert,
                         unsigned short *norm, unsigned short *color,
                         unsigned short *vtexi, unsigned short *dbuff);
 トライアングルリストのコマンドを生成します。
   指定しなければいけないパラメータ
  FARL_GTYPE_VC        type, nelem, vert, color
  FARL_GTYPE_VCVN      type, nelem, vert, norm, color
  FARL_GTYPE_FCFN      type, nelem, vert, norm, color
  FARL_GTYPE_TX        type, nelem, vert, vtexi
  FARL_GTYPE_TXVN      type, nelem, vert, norm, vtexi
  FARL_GTYPE_TXFN      type, nelem, vert, norm, vtexi
  FARL_GTYPE_DC        type, nelem, vert
  FARL_GTYPE_DCVN      type, nelem, vert, norm
  FARL_GTYPE_DCFN      type, nelem, vert, norm

unsigned short FarlFix1015(float fdata);

unsigned short FarlFix187(float fdata);
 浮動小数点で表された fdata を固定小数点表現に変換します。

void FarlSetUnitMatrix187(void);
void FarlSetUnitMatrix1015(void);
 それぞれソースレジスタに 1.8.7, 1.0.15 フォーマットの固定小数点の
 単位行列を設定します

void FarlRotateX4x4M187(int angle);
void FarlRotateY4x4M187(int angle);
void FarlRotateZ4x4M187(int angle);
void FarlRotateX3x3M1015(int angle);
void FarlRotateY3x3M1015(int angle);
void FarlRotateZ3x3M1015(int angle);
 ソースレジスタの行列に x, y, z 軸回りに angle / 10 度回転する
 変換行列をかけます。

void FarlTranslate4x4M187(unsigned short x,
                          unsigned short y,
                          unsigned short z);
 ソースレジスタの行列に x, y, z 方向に指定されただけ平行移動する
 変換行列をかけます。

void FarlScale4x4M187(unsigned short x,
                      unsigned short y,
                      unsigned short z);
 ソースレジスタの行列に x, y, z 方向に指定されただけ拡大・縮小する
 変換行列をかけます。

void FarlPerseZ4x4M187(unsigned short m);
 ソースレジスタの行列に z 方向にパースをかける行列をかけます。
```

写真で追うPC-FXGAのインストール作業

ついに発売されたPC-FXGAですが，プログラマーを目指している人や，プロがさっそく購入しているようです。

今なら，「キャンペーンセット」が販売されており，ゲームなどのプログラミングができるPC-FXGAオーサリング・ソフト「GMAKERスタータキット」がはじめからついています。

連載で制作しているソフトを動作させてチェックしたり，自分でプログラムを組むことができます。

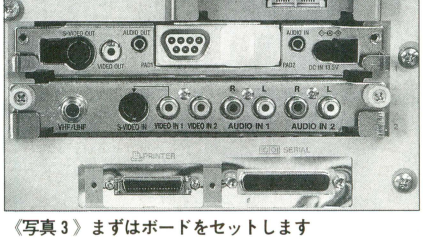
今回は，初心者でもわかるように，インストール（ソフトを自分のパソコンに組み込むこと）作業を写真で追いながら説明をしていきます。



《写真1》カラフルで目立つパッケージ。金色の限定キャンペーンのシールもカッコいい



《写真2》中身は盛りだくさん。GMAKERスタータキット，サンプルのゲームや，前回紹介したプラモデル感覚でキャラクターやアニメーションが作れる「DOGAGENIE-1」も入っています

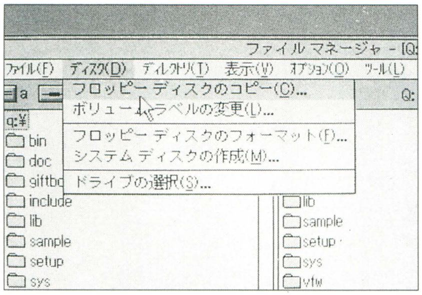


《写真3》まずはボードをセットします

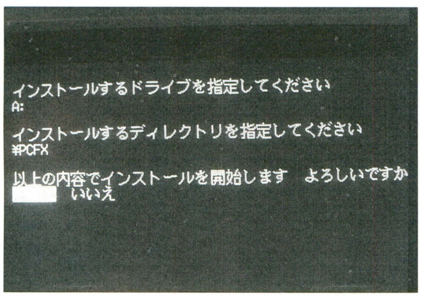
→



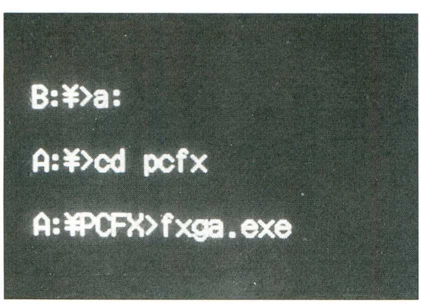
《写真4》最初はこのディスクを使用



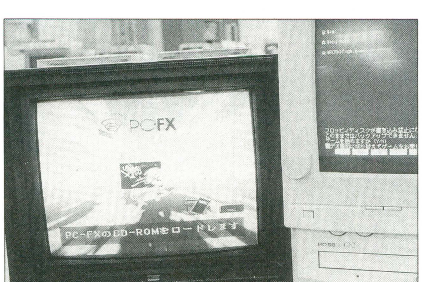
《写真5》インストール・ディスクのバックアップを作る。新しいフロッピーを用意し「フロッピーディスクのコピー」を使って作成します



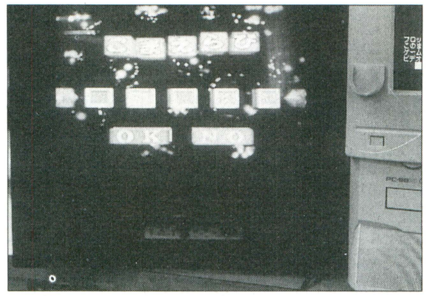
《写真6》フロッピー・ドライブにバックアップしたインストール・ディスクを入れ，MS-DOSの状態にもどしてディスク・ドライブを表示させ「INSTALL.EXE」と入力します。インストールするドライブを聞いてくるのでハードディスクのドライブ(以下HDDと略す。通常98はA）を選びます



《写真7》ボードに電源をつなぎ，プロンプトを「A¥>」にして「CD PCFX」と入力し，PCFXをカレント・ディレクトリにします。ここで「FXGA.EXE」（機種や接続方法によって多少ちがうのでマニュアル参照のこと）と入力します



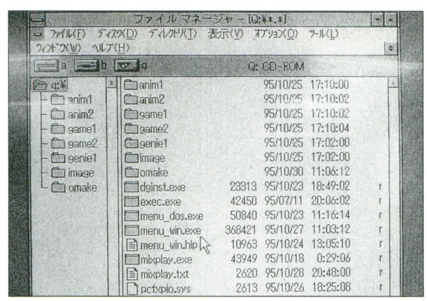
《写真8》ボードのビデオ出力につないだテレビにはPC-FXの画面が出て，PC-98のCD-ROMでPC-FXのゲームを楽しむことができるようになります。


《写真9》同梱のゲームをさっそく楽しんでみました。ESCキーで元にもどります

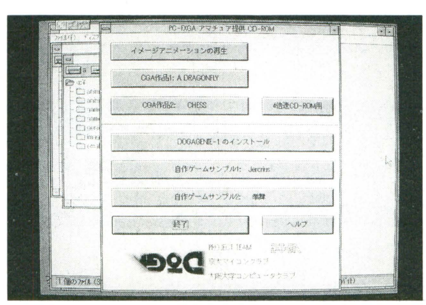
DOGAGENIE-1をインストールする

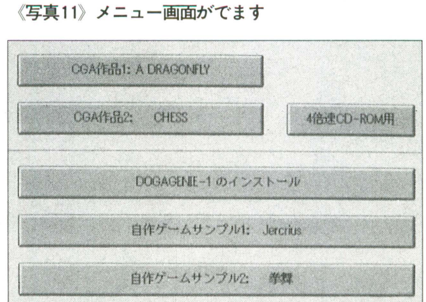
ではこんどは「アマチュア提供CD-ROM」の中身をインストールしてみましょう。「DOGAGENIE-1」の他にもCGアニメ作品やゲーム等が収録されています。

Windowsの「ファイルマネージャ」を使って作業します。

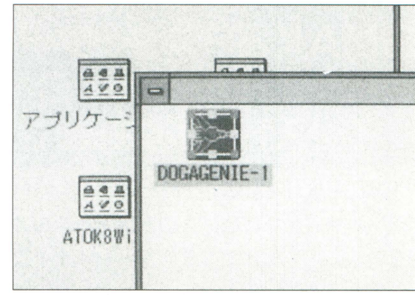


《写真10》ファイルマネージャでCD-ROMのドライブを選び「menuwin.exe」をダブル・クリックするなどして実行します。

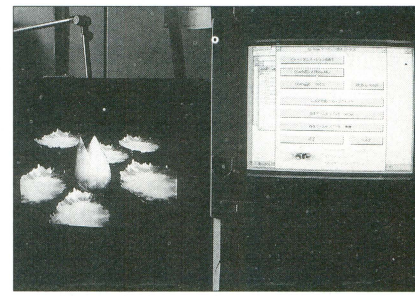

《写真11》メニュー画面がでます

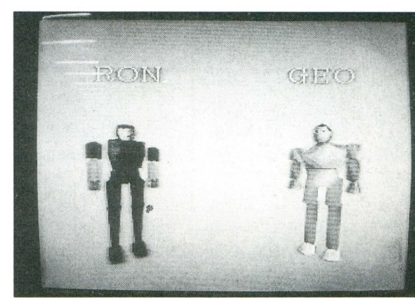


《写真12》DOGAGENIE-1のボタンを押すとインストールがはじまります。

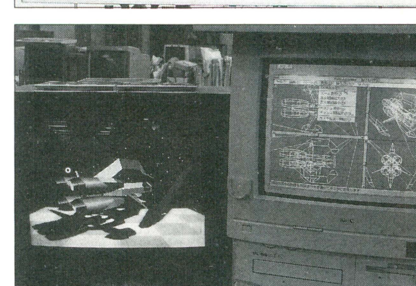


《写真13》終了するとアイコンが完成し，いつでも使用できるようになります。


《写真14》CGA作品はすごい仕上がりで感動モノです


《写真15》自作ゲームも創作意欲をかきたててくれます。




《写真16》DOGAGENIE-1でさっそく作品創りに挑戦です

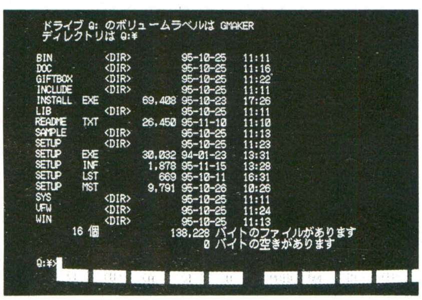
GMAKERスターターキットDOSツールのインストールに挑戦

「挑戦」と大げさに書いてはいますが，ハード環境が整っていれば，この記事とマニュアルを読むことでだれでもインストールすることができます。

このソフトもはじめは，さきほど作業したインストール・ディスクと同様に，MS-DOSのモードで作業しないといけません。

Windows上からMS-DOSプロンプトを立ち上げてインストールする方法ではうまくいきませんので，注意してください。

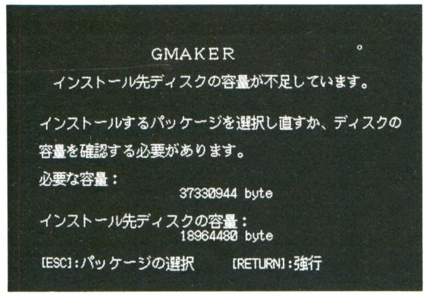
MS-DOSモードにする方法は，パソコンのマニュアルに書いてありますから参照してください。



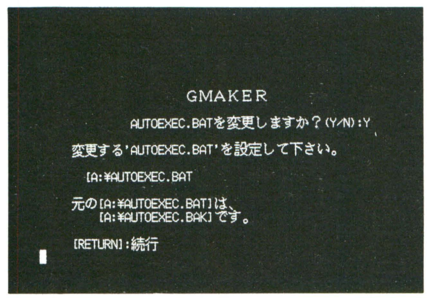
《写真17》CD-ROMのドライブ（Qの例で解説します）を「A:¥>」のあとに「Q:」と入力して選び「DIR/W」とするとこの画面になります。これは「GMAKERスターターキット」のCD-ROMの中身を示しています。この中の「INSTALL.EXE」を実行させます。「Q:¥>」のうしろに「INSTALL.EXE」と入力して改行すればインストールがはじまります↓



《写真18》ここでインストールするツールが選べます。左端に「X」が入っていればインストール，空白の場合はインストールされません。通常は全部入れます。各種電子マニュアルは「GMAKERスターターキット」のマニュアルですから必需品です。詳しい使いかたはこのマニュアルにしか載っていません。CD-ROMの中の「DOC」ディレクトリの中から読み出してプリント・アウトすることもできますから，HDDの容量が足りないときははずしましょう↓



《写真19》HDDの容量が足りないときはメッセージがでてきます。フルにインストールするとけっこうな容量ですね↓



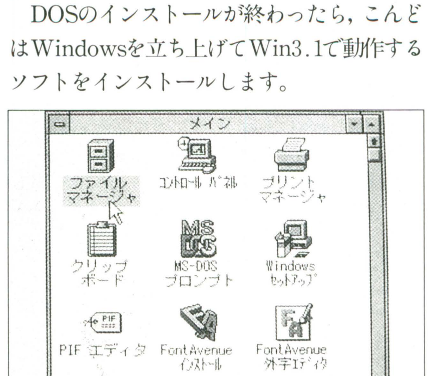
《写真20》パソコン立ち上げ時に使われる「CONFIG.SYS」と「AUTOEXEC.BAT」の内容を書き換えて実行しやすくしてくれます↓



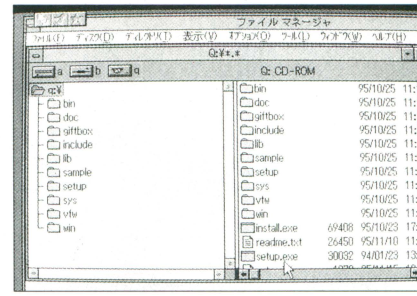
《写真21》インストールが終了すると「CONFIG.SYS，AUTOEXEC.BATを確認の上再起動してください」というメッセージがでますが，確認方法がわからない人は，そのままリセットをかけて，パソコンを再起動してください↓

GMAKERスターターキットWinツールのインストールに挑戦

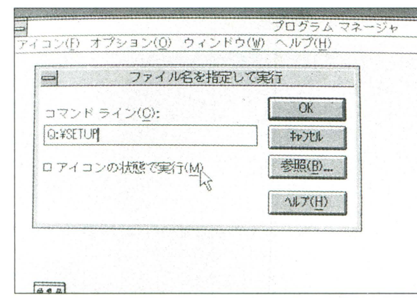
DOSのインストールが終わったら，こんどはWindowsを立ち上げてWin3.1で動作するソフトをインストールします。



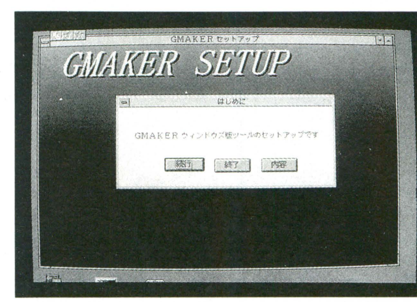
《写真22》おなじみのファイルマネージャーで作業します↓



《写真23》CD-ROMのドライブQを選ぶとファイルの中身を表示してくれます。この中の「setup.exe」をダブル・クリックするなどして実行させます↓



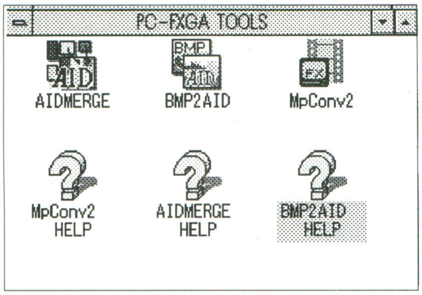
《写真24》「ファイルマネージャ」のアイコン（F）」から「ファイル名を指定して実行」によりセットアップしているようすです↓



《写真25》セットアップが開始されました。継続を押すとそのまま進みます。「内容」はこれからインストールするものを表示してくれます↓



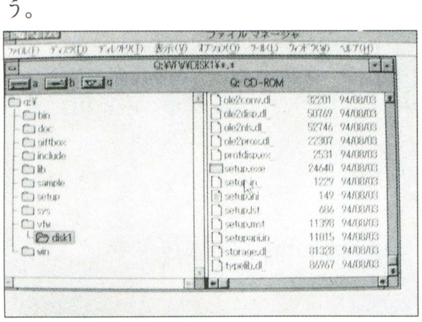
《写真26》インストールをはじめるとインストール先を聞いてきますが，はじめから適切なディレクトリーが指定されてくるので普通はそのまま決定のボタンを押してください↓



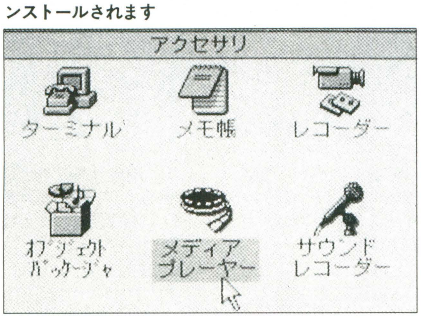
《写真27》インストールが終了すると「PC-FXGA TOOLS」道具箱の役目をしてくれるアイコン・グループができあがります。右のコラムのようなツールが使えるようになります↓

Video for Windows のインストール

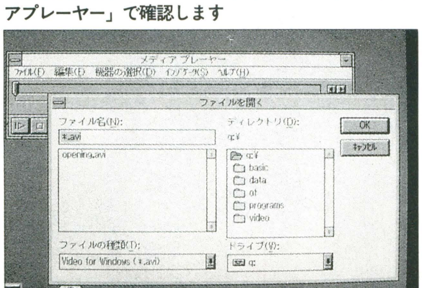
ベーマガCD-ROMでおなじみのVideo for Windowsも入っています。すでにインストールしてある人は不要ですが，はじめての人はインストールしておいたほうがよいでしょう。



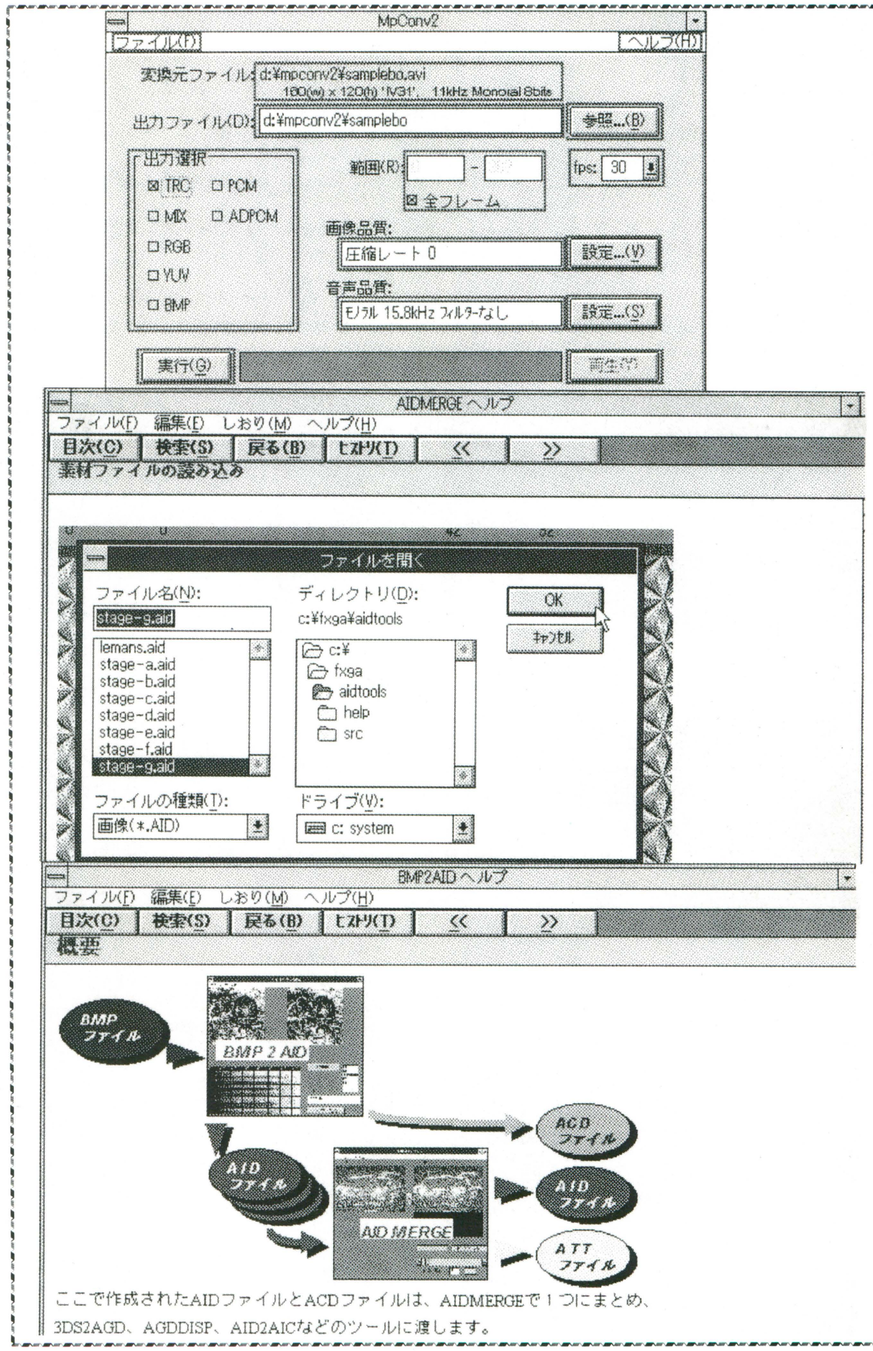
《写真28》CD-ROMの「vfw」というディレクトリの下にある「disk1」の中の「setup.exe」を実行するとインストールされます



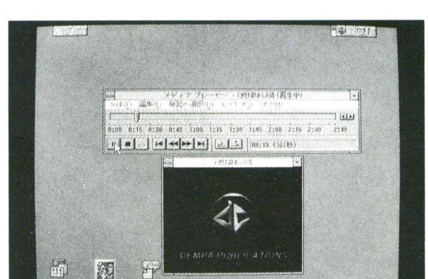
《写真29》特にアイコンなどはできないので「メディアプレーヤー」で確認します



《写真30》ベーマガCDの中の拡張子が「AVI」のファイルを見つけます



ヘルプの内容です。とてもわかりやすい画像入りの説明です



《写真31》オープニングの画面がみごとに映しだされました

まだまだ続く!!

どうです。PC-FXGAの中身の濃さにビックリでしょう。でもしっかり全部を働かせるにはまだまだ奥があるのです。来月はサンプル・データの作動などをにトライします。それまでに入手して，インストールを終えておいてください。

パソコン通信で君も情報通になれる！

連載！ ベーシック マガジン BMネットワーク TODAY

・・・・・Vol.3・・・・・
今年からはじめる
パソコン通信の基礎講座

最近では，Windows95の発売を機会に，パソコンを購入したいという人が多くなりました。BMネットワークTODAYあてに届いたお便りにも，新しいパソコンでパソコン通信やインターネットに挑戦してみたいというメッセージが大半を占めています。
というわけで，新年を迎えた今回は，パソコン通信をはじめるにあたっての基礎知識をみなさんに紹介していきましょう。

パソコン通信に必要なもの

パソコン通信をはじめるには，つぎのようなハードとソフトが必要です。

●パソコン本体

まず，パソコン本体ですが，とくにCPUなどの性能は問いません。このあとに紹介する通信ソフトが動作する環境があれば十分です。また，ワープロ専用機などにも通信機能を搭載したモデルが用意されています。

●モデム

パソコンと電話回線の間に接続するのが，モデムです。モデムの性能は，主に通信速度であらわします。通信速度は，“bps”という単位で，この値が高いほどデータの転送がスムーズで，快適に通信ができるわけです。

現在店頭に並んでいるモデムは，2,400〜28,800bpsの製品ですが，最近は，14,400bps以上が主流となっています(**写真1,2**)。

カタログによっては，“FAXモデム”という表記がされているものもありますが，これはFAXのやりとりが行なえる，FAX機能を搭載したモデムを意味しており，現在では，「モデム＝FAXモデム」と考えてもいいでしょう。

●通信ソフト

パソコン通信になくてはならないのが，通信ソフト。通信速度の設定や電話番号の登録，ネットへの回線の接続から終了までの作業をこの通信ソフトから行ないます。

市販の通信ソフトには，『まいと〜く』や『CCT』などがあります(**写真3**)。サポートされているモデムの製品数が多く，さまざまな機能が盛り込まれているのが特徴です。

Windows3.1には『ターミナル』，Windows95には『ハイパーターミナル』という通信ソフトが標準で装備されています(**写真4**)。

また，モデムを購入すると，WindowsやMS-DOS用の通信ソフトが付属している場合もあるので，それを利用するのもいいでしょう。

商用ネットには，数多くのオンライン・ソフトが公開されています。その中には，通信ソフトもあり，『秀TERM』や『WTERM』などが有名です。これらのオンライン・ソフトを入手するには，ネットからダウンロード(受信)するのが一般的ですが，書店などで販売されているオンライン・ソフト集を利用するのも一案です。

また，商用ネットの多くは，専用の通信ソフトが用意されています。Windows感覚のものや，ゲームのようなきれいなグラフィックのものなど，実にさまざまです(**写真5, 6**)。

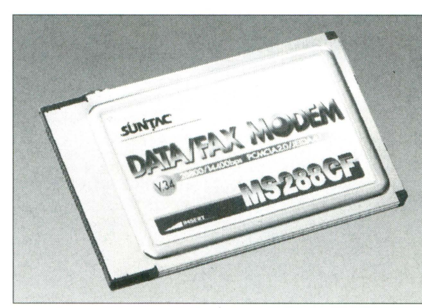


《写真1》現在もっとも高速なのは，28,800bpsのモデム。デスクトップでは，据え置きタイプがいいだろう。写真は，オムロンの『MA2814』(価格26,800円)

ネットに加入しよう

さて，つぎにネットに加入する必要があります。ネットには，企業などが運営する『商用ネット』と，個人レベルの『草の根ネット』があります。

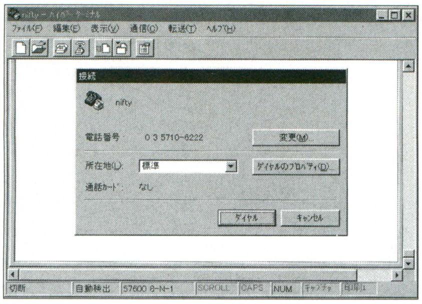
商用ネットには，課金と呼ばれる使用料が必要です。料金体系は，ネットにより異なりますが，1分ごとに10〜25円（通信速度による）程度かかります。有料であるだけに，そのサービスの規模が大きいのが特徴です。



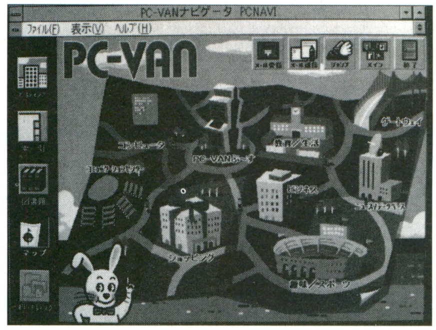
《写真2》ノート・パソコンには，携帯性を重要視したカードモデムが最適。外出先からも，パソコン通信ができる。写真は，サン電子の『MS288CF』(価格39,800円)



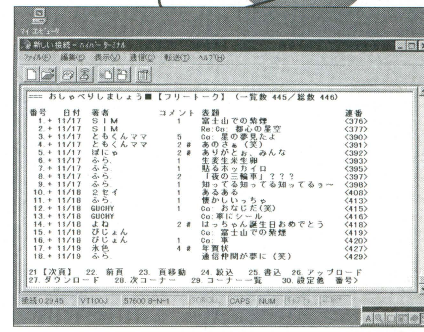
《写真3》市販の通信ソフトでは，人気の高い『まいと〜く』。FAXソフトがワン・パッケージになった『まいと〜く WINPACK2』(価格33,000円)がおすすめ



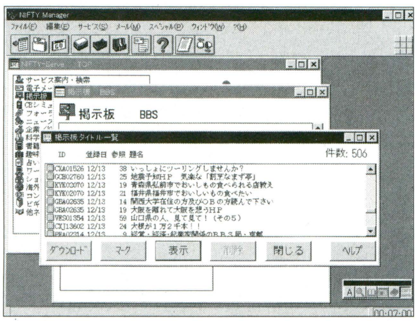
《写真4》Windows95に標準で装備されている通信ソフト『ハイパーターミナル』。Windows3.1よりも格段に操作性が向上した



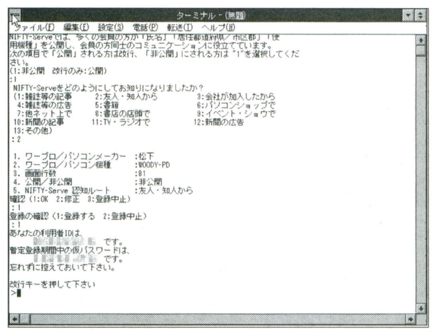
《写真6》商用ネットPC-VANの専用通信ソフト『PC-VANナビゲータ』。グラフィカルな操作環境で，コマンドを知らなくても操作ができる



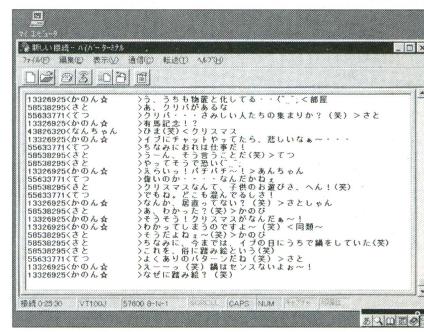
《写真8》パソコン通信の中核ともいえる会議室。さまざまな話題が満載だ。見ているだけではもったいない。どんどん参加しよう



《写真5》商用ネットの中では，もっともメジャーなNIFTY-Serveの専用通信ソフト『NIFTY Manager』。無料でダウンロードできる



《写真7》めんどうな手続きを，オンラインで行なえる。商用ネットの場合，正式なIDやパスワードは，後日郵送される



《写真9》リアルタイムで他の会員と会話ができる。最初はとまどうが，知らないうちにキーボードを打つのが速くなるぞ

草の根ネットは，基本的に無料です。小規模なだけ，会員同士のコミュニケーションが取りやすいのが長所といえるでしょう。

ネットへの加入は，基本的に“オンライン・サインアップ”で行ないます。

オンライン・サインアップは，オンライン（ネットに接続した状態）で申し込み手続きを行なう入会方法です。必要な事項を入力するだけで，IDとパスワードがもらえます。

IDとは，そのネット内の会員番号のようなものです。また，パスワードは，回線に接続するために必要な文字列で，好きなように設定ができます。加入以降，接続前に必ずこのIDとパスワードを入力しなければならないので，忘れないように注意しましょう。

なお，商用ネットにオンライン・サインアップで加入する際には，クレジット・カードが必要です。また，申し込みをするためのシリアル・ナンバーなどが必要な場合もあります（**写真7**）。オンライン・サインアップに関するくわしいことは，各ネットの運営局や事務局に問い合わせましょう。

さて，ネットに加入すると，どんなことができるのか，簡単に紹介しておきましょう。

各ネットには，フォーラムやパーティーと呼ばれるコーナーがあります。それぞれ，音楽や映画といった趣旨を持っており，会員同士が“会議室”で意見交換をしています（**写真8**）。また，チャットやオンライン・トークというリアルタイムの会話が楽しめ，全国各地の会員と交流できます（**写真9**）。

商用ネットでは，新聞や雑誌などの内容を検索できるデータベースなどのサービスもあり，ビジネスや研究といった分野でも活用できるでしょう。

BMネットワークTODAYでは，これからもパソコン通信のさまざまなサービスの紹介や体験レポートをお伝えしたいと思っています。

取りあげてほしい話題などありましたら，ベーマガ編集部までお便りください。

次号予告！

次回のBMネットワークTODAYは，インターネット特集！ ボリュームもアップして，インターネットをはじめたい人に，盛りだくさんの情報をお伝えします。お楽しみに！

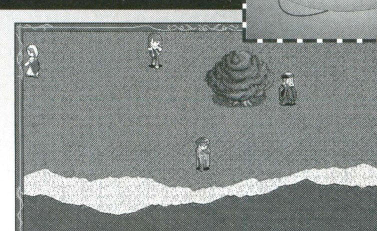
RPGの世界がネットワークと融合！

BMネットワーク・ニュース

ネットワークを利用したゲームというと，これまでもいくつかありましたが，今回，画期的なゲーム・ネットワークが誕生します。

『オークスヘブン・ネット』は，RING（リング）というシステムを利用し，一つのゲームを不特定多数のユーザーが，リアルタイムでプレイできるというもの。

その第一弾として登場するのは，RPG『exllusion（エクスリュージョン）』。プレイヤーは，エクスリュージョンの世界の住人として，シナリオをクリアしてレベルをあげたり，同時に存在している他のプレイヤーと交流し，パーティーを組んだりと，自由に行動できます。その気になれば，家を購入して，お店を開くことも可能です。



専用のソフトは，オークスヘブン・ネットにオンライン・サインアップで登録をすれば，無料で入手できます。このソフトは，著作権フリーなので，友達にコピーしてあげるのもOK！ ぜひ，友達を誘って，リアルタイム・ネットワーク・ゲームの世界を楽しんでみてください。

オークスヘブン・ネットは，2月サービス開始予定です。

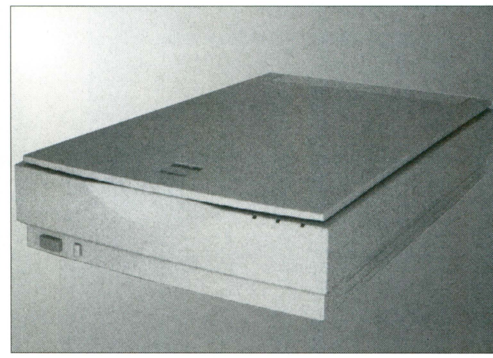
連載　マルチメディア時代のフルカラー・スキャニング&プリンティングをマスター

COLOR IMAGING実践講座

カラー　イメージング　じっせんこうざ

第4回　立体物を取り込むテクニック

EPSON
GT-5000WINP（Windows対応／双方向パラレル仕様）
GT-5000WINS（Windows対応／SCSI仕様）
GT-5000ART（Macintosh対応／SCSI仕様）
価格：各59,800円



《問い合わせ先》
エプソン
スキャナ購入ガイドインフォメーション
☎0424-99-7111

4回目を迎えるCOLOR IMAGING実践講座。今回は，スキャナを持っている人なら一度は試みる立体物の取り込みに挑戦してみたいと思います。どうすれば立体物をうまく取り込めるか。編集部で試行錯誤しながら考案したそのテクニックを，みなさんに紹介しましょう。

立体物取り込みのテクニックを見つけだせ

GT-5000を使えば，写真やイラストなどの平面物は非常にきれいに取り込めます。では，立体物はどうでしょうか？ 立体物をうまく取り込むことができれば，GT-5000の利用範囲も格段に広がるはずです。

さっそくベーマガ編集部でも，いろいろな立体物の取り込みに挑戦してみました。ところが，画像が全体的に暗くなってしまったり，不自然な陰影が付いたりと，どうもうまくいきません。今回は，立体物を少しでもうまく取り込む方法を見つけだすべく，『立体物取り込みテクニック』の研究をしてみましょう。

いつもの方法で取り込んでみた

まずは，素材となる立体物を通常の方法で取り込んでみます。

前号で年賀状の作成に使用したネズミや，ブリキのロボット，虫メガネのついた作業台などを用意しました。オマケとして，7色に光るCDの盤面を取り込んでみましょう。

第1図がふつうに取り込んでみた結果です。白黒ではちょっとわかりにくいかもしれませんが，全体的に暗く，気持ちの悪い画像になってしまいました。CDは意外ときれいに取り込めています。どうやら，素材に厚みがあると，うまく取り込めないようです。

GT-5000の説明書を読んでみると，“表面に段差がある対象物を取り込んだ場合，段差部分の色がにじむ場合がある”という注意書きを見付けました。立体物を取り込もうとすると，厚みがあるためにどうしてもカバーがしっかり閉まりません。そのためにカバーのすき間から外の光が入って，スキャナのセンサ光に悪い影響を与えているのでしょうか（**第2図**）。

ここで，部屋の蛍光灯などの照明が，センサ光による取り込みのジャマをしているのだと仮定して，部屋を暗くして再度挑戦してみることにしました。

部屋の照明を消してみると……

部屋の照明を消して，再度取り込みです。しかし，結果は先ほど取り込んだものとあまりちがいはありませんでした。室内の照明の光は，あまり関係ないようです。

CDとネズミの取り込み画像を見くらべてみると，ネズミが全体的にうす暗く取り込まれているのに気がつきました。逆にCDのまわりは白く取り込まれています。どうやら，カバーに素材の影が映ってしまい，その影が素材の取り込みに悪い影響をあたえているようです。

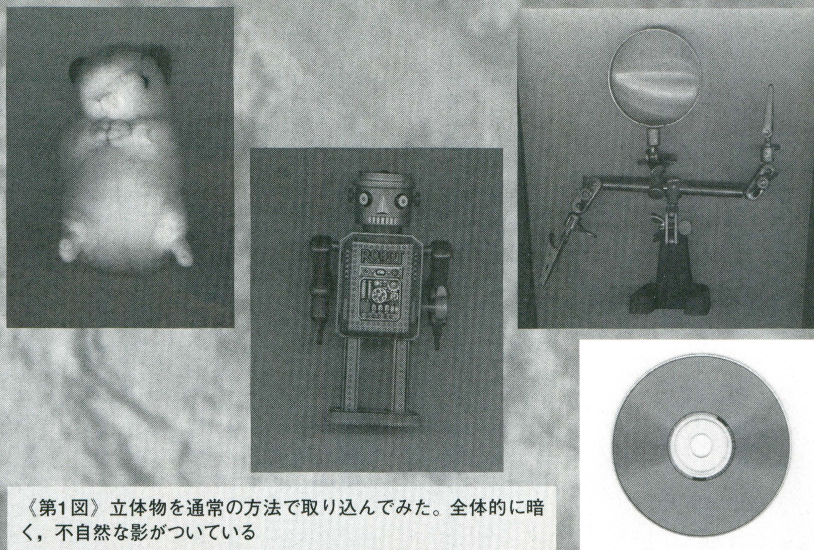
ならば影ができないよう，カバーのかわりにタオルを素材にかぶせてみることにします。

さあ，どうでしょうか。これまでのものとくらべると，全体的に明るい画面になって，素材に一番近い色彩を再現しています。しかし，今度はタオルのしわに影ができ，それが目立ってしまいました。

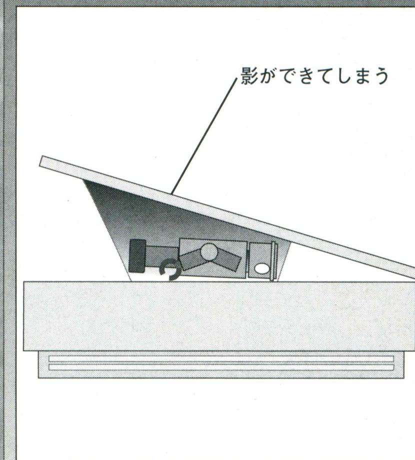
色彩に関しては，タオルをかぶせる方法が一番良いようです。タオルのしわは素材の周辺にできるので，何とかして解消したいのですが，一体どんな方法があるのでしょう？

影はうしろからライトを当てて消す！

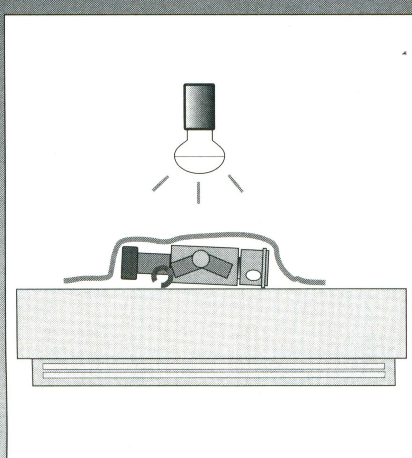
立体物をGT-5000で取り込もうとすると，スキャナのセンサ光で素材の影ができ，カバーにその影が映ってしまいます。この影が，スキャナで立体物を取り込むことをむずかしくしている原因のようです。全体的に暗くなってしまうのも，きれいに取り込めない原因に数えられます。暗くなるのは，タオルをか



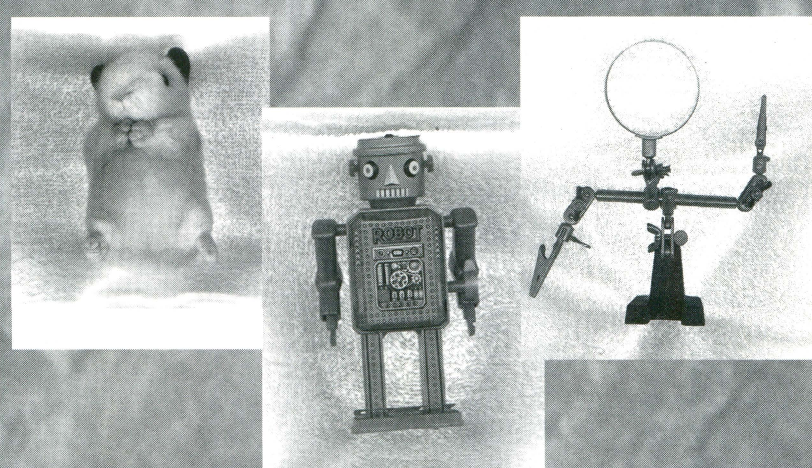
《第1図》立体物を通常の方法で取り込んでみた。全体的に暗く，不自然な影がついている



《第2図》立体物をスキャナで取り込むとき，このようにすき間ができてしまう



《第3図》素材にタオルをかぶせ，その上からライトを当てる。これでじゃまな影が消える



《第4図》悩みに悩んで，考えだしたテクニックを使って取り込んだ画像。これで立体物もバッチリ取り込める！

ぶせることで解決しました。しかし，影を消す方法が見つかっていません。

この影は，スキャナのセンサ光によってできてしまうものです。ならばそのセンサ光を打ち消す強い光を当てれば，影は消えるのではないかという結論にいたりました。センサ光とは別の方向からもっと強い光を当て，センサ光による影を打ち消すのです。

ある光よりもっと強い光を対象物に当てると，今までの光による影は消え，強い光の影ができます。それぞれ反対方向から当てる光の強さが同じなら，その対象物の影は消えてしまいます。これを応用して，タオルをかぶせた素材の上から，ライトで強い光を当てて取り込みをしてみます。ライトの光がスキャナのセンサ光よりも強ければ，センサ光による影は消えるはずです。全体に光が届くよう，できるだけ真上からライトを当てるようにします（**第3図**）。この方法で取り込んだ画像が**第4図**です。影がなくなり，みごとに立体物が取り込めました。**第1図**とくらべると，どれだけうまく取り込めているかがわかります。

まとめ

今回の実験から，素材にタオルをかぶせて上からライトを当てると，立体物をうまく取り込めることがわかりました。

何度か試したところ，タオルは2枚ほど重ねて，光は卓上の電気スタンドを利用すると良いようです。ただし，取り込む素材によってタオルの厚さや明かりの調整が必要となります。

今回は，いつもとはちがうGT-5000の利用法を紹介しました。このテクニックを使って，プラモデルやお気に入りのアイテムを取り込んで，自分だけのコレクション・カタログを作ってみてはいかがでしょうか。ぜひ，挑戦してください。

☆集中連載☆

身近になった憧れのマッキントッシュ徹底研究

最終回　Macintosh新たなステージに突入

Written by H.HASEGAWA

いよいよ，連載も最終回となりましたが，皆さんはいかがお過ごしでしょうか？

コンピュータ業界ではWindows95が発売となり大きな話題となっていますが，Macintoshのほうにも大きな動きがありました。

これはOS（オペレーティング・システム）レベルでの変動ではなく，構造がすっかり姿を変え，新たな世代へのバトンタッチが行なわれているのです。まずは，デスクトップ型の新Macを見ていきましょう。

Macの最高峰を狙う PowerMac8500

新型のデスクトップ型Macは7200，7500，8500の3種が発売されましたが，その中でも8500はプロのニーズに応える最上位機種となっています。8500というのは今までのPowerMac8100の後継に当たりますが，その能力はまったく異なるものになっています。

CPUは以前のPowerPC601ではなくPowerPC604を採用。その処理能力は実に1.5倍近い能力があります（同クロック周波数のPentiumとくらべると約40%速いといわれてます）。

おかげで，これまでの処理速度に納得できなかった，68系のエミュレーションの速さは快適なものとなりました。

CPU以外にももちろん変わった面はあります。たとえばメモリが今までのSIMMではなくDIMMを使うようになり，2枚単位でメモリを増設しなければいけなかったのが（現在のPentiumマシーンはこの形），1枚単位でも増設可能となっています。

ただし，2枚単位で増設したほうがメモリ・インタリーブを実現することができるので処理能力は格段に速くなります。

ビデオ能力も格段にアップ！！！

さらに特筆する点はAV機能の強化です。今までのAVカード（純正）の性能だと32,000色でのキャプチャー（画像取り込み）しかできなかったのですが，今回の機能強化によりフルカラーのキャプチャー，フレーム数も320×240ドットで約25フレーム／秒を実現しています。

フルスクリーン（640×480ドット）のフルカラーでも約10フレーム／秒を実現しており，かなりの性能となっています。

また，付属してくるビデオモニタ用ソフトを使用することにより，フル・スクリーン（全画面）でのビデオ・プレイスルーが可能となっています。

もちろんビデオ編集ソフトの「AvidVideoShop3.0J」も付属してくるので，パソコンに取り込んだ動画の編集もできるようになっています。

DOS/V用の周辺ボードも使えるようになった!!

拡張スロットも大きく変わりました。今までのデスクトップ型は「LC-PDSスロット」あるいは「NuBusスロット」と呼ばれるものが採用されていましたが，今回発売された3機種は「PCIスロット」を採用しています。

これにより変わったことは拡張ボードのデータ転送速度が約3倍速くなるということです。またボードはDOS/V機用に発売されているものをドライバー・ソフトを変えるだけで利用できるため，拡張ボードの価格の低下が期待できます。

こういった変化によりPowerMacは以前のものとくらべ，本当の実力を発揮できるようになりました。

以前のPowerMacはCPUこそ速かったのですが周辺機器がそれ以前のMacといっしょだったため，どうしても本当の速さで動作することができなかったのです。

その他にも付属してくるソフト，またOSのバージョンアップなどもありますが，これは後ほど説明することにしましょう。

PowerMac7100の後継？ PowerMac8500の弟分？ とにかく凄いぞ PowerMac7500

今回もっとも私を困らせたのがPowerMac7500の存在。一見すると7200と同じ筐体を使っていてPowerMac7100の後継機種と思わせるのですが，何とスペックはCPUを除けばほとんどPowerMac8500なのです。



▲Power Macintosh 8500/120

CPUは以前と同様PowerPC601を採用していますが，何と驚くべきことにマザーボードは8500と同様のものを使っているのです。

8500のCPUを搭載したドーターボードを7500に乗せれば何と姿は7000シリーズでありながらその中身は8500という驚異的なことまでできてしまいます。

このようなことからもわかるように7500は将来的にCPUのアップグレードが可能となっています。

残念ながらAV機能に関しては若干7500のほうが下になっています。7500ではビデオの出力ができないようになっています。なぜこのようなつくりになっているのかはわかりませんが（8500と同じボードなら同じAV機能をのせても良いと思いますが…）ビデオ入力の性能に関しては同じなので，ビデオ編集をしたい人には十分な機能でしょう。

価格については，プライス・パフォーマンスは高いと言えましょう。これだけの機能と将来性を持っていながら，実際の販売価格は28万円前後になっています。

8500のほうは50万円前後となっており約2倍です。しかしこれだけ高いのにはちゃんとした理由があり，たとえばCPUのちがいや，2次キャッシュ・メモリの有無，そしてハー

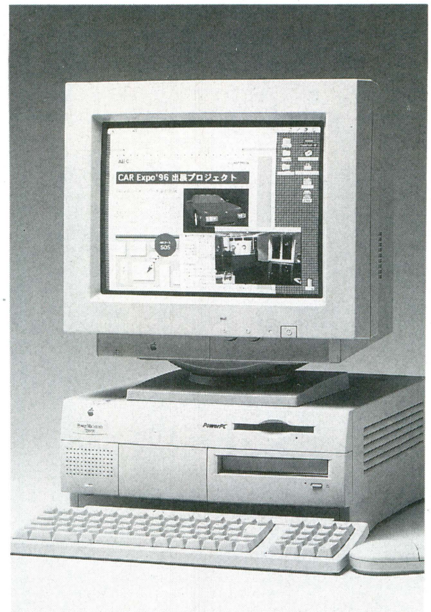
ドディスクの容量などです。
まあ，8500はプロユース・マシンであると思えば高くはないと思いますが，いかがでしょうか？

次世代PowerMac 入門機 PowerMac7200

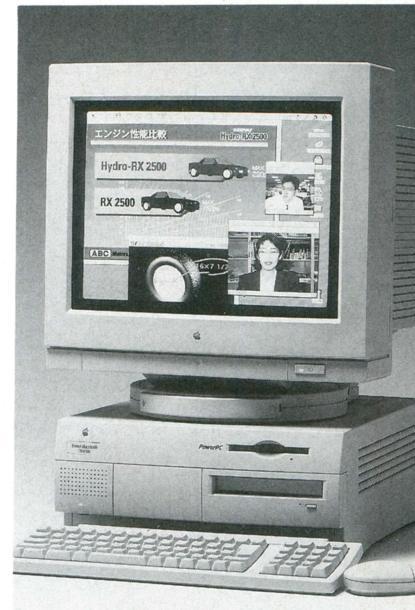
発売された新型Macの中でもっとも低い位置づけとなるのがこの7200です。
低いといっても，今までのMacとくらべると格段に優れているわけですが，どういった点で，上記の二つと違うかといいますと，AV機能がついていないということです。
また，ロジックボードも専用のものとなっていて，アップグレードもできない形になっています。しかしながら，PCIバスの採用，DIMMの採用などアーキテクチャは次世代Macのものをふまえたものとなっています。
ところが，この機種は基本的なつくりになっているためこれと言った長所もなく，マルチメディアというよりは一般業務向けのマシンになっています。
実売価格は20万円前後とかなり安くなっています。もちろん将来的にPCIのAVボードが発売されれば，7500に近いスペックを持たせることも可能なので，とりあえずPowerMacがほしいという人は考えてみてはいかかでしょうか？

たったコンマゼロ1 されどコンマゼロ1 「新OS，漢字トーク7.5.2」

新Macには新しいOSが搭載されました。新しいといっても，実際は0.01のバージョン差しかありませんが実はこれが大きな差になっています。
改良点としてはネットワーク機能の強化をはかるOpenTransportの採用，PowerPC604への対応，2TBのボリュームのサポート，そして何より大きいのがPowerPCネイティブ化です。ネイティブ化により，表示や数値演算の体感速度はかなり速くなりました。
OpenTransportというのは，今までは，サポートする通信プロトコルを意識しないとネットワーク用ソフトが開発できなかったのが，プロトコルに依存しないプログラミングを可能にするものです。
少し難しい話ですが，ネットワークを組む必要がない人にはいっさい関係のないものなので，それほど意識しなくてもいいでしょう。
実は，現バージョンではバグが発生していて，不都合が生じるのでむしろはずしてしまったほうがいいかもしれません。
7500，8500にはこれ以外にQuickDraw3Dというファイルもあります。これは何のためのファイルかというと，OSレベルで3Dグラフィックのリアルタイム・レンダリング（描画）を実現するものです。これにより，今後3Dグラフィックの世界は大きく成長すると思われます。



▲Power Macintosh 7200/90



▲Power Macintosh 7200/100

ノート型Macも次世代化？ PowerBook5300シリーズ

姿を変えたのはデスクトップ型だけではありません。ノート型も大きく変わりました。以前PowerBook100シリーズからPowerBook500シリーズへと姿を変えたときもかなりの変化だったのですが，今回はそれを越えるものになっています。
CPUにはもちろんPowerPCの採用。さらにはPCMCIAの採用，そしてフロッピー・ドライブが取り外し可能となっています。
そのかわりにMOドライブを差し込むことができ，大容量リムーバブル・メディアとしてMOドライブを搭載するのは，ノートブック市場でもこれがはじめてとなるはずです。
これ以外にも赤外線ポートを持っており，ケーブルなしでネットワークを組むことが可能となっています。
なお現在発売されているPowerBook5300シリーズには5300，5300cs，5300cの３機種があり，それぞれの主な違いはディスプレイにあります。5300は9.5インチのパッシブ・マトリックスグレー液晶，5300csは10.4インチのデュアルスキャン・カラー液晶，5300cは10.4インチのアクティブ・マトリックス・カラー液晶です。

今年はMacintoshで

この冬もAppleはウィンター・スペシャルを用意しました。これはどういうものかといいますと，今発売されているPerformaシリーズにキャッシュバック・キャンペーンをつけ，さらにPerforma588，Performa6210にはColor StyleWriter 2400をセットにして販売しています。
付属ソフトには今までのものにさらにプラス・アルファで「宛名職人」という宛名書きソフトもつけています。
今まで3回の連載の中で，Macintoshのいろいろな面について述べてきましたが，スペック自体についてはそれほど細かく述べることができませんでした。
気になるものがあるようでしたら，実際にお店に足を運んで，ぜひ自分の目で確かめてみてください。そして，Macもぜひパソコンのコレクションの一つにしてください。
何もWindowsマシーンだけがパソコンではありません。むしろ，時代の先をいっているのはMacです。あなたの手で，Macのすばらしさを感じてください。

読み逃がせない追伸

第2回目の記事で書いたSoftWindowsが来年の春にSoftWindows95となって発売される予定です。これと新PowerMacをそろえて１台のパソコンでMacOSとWindowsの両方の環境をそろえてみるのはいかかでしょうか？
それでは，またお会いできる日を楽しみにしています。

Windows95

対応モデルを手に入れよう！

大手メーカーがぞくぞくと新製品を発表！



最新パソコン情報

人気のDOS／Vノートがラインナップを強化！

FUJITSU
価格288,000円～

FMV-BIBLO新シリーズ

性能と付属ソフトがますます充実！

「簡単じゃねーか（ちょっとドスのきいた声で読んでください)」を合言葉に，DOS／Vユーザーを拡大させている富士通。その富士通が，ノート型DOS／Vパソコン『FMV-BIBLO（ビブロ)』シリーズに新機種を追加しました。

●FMV-BIBLO NUシリーズ

NUシリーズは，求めやすい価格に設定された普及型A4ノート・パソコンです。

今回追加された新機種は，CPUにIntel DX4-100MHzまたはPentium（ペンティアム）-75MHzを採用。メモリは8Mバイトを，ハードディスクは540～810Mバイトを搭載しています。ハードディスクにはOS(基本ソフト)が導入済みで，ユーザーは『MS-DOS 6.2/V＋Windows 3.1』か『Windows95』のどちらかを選ぶことができます。

ディスプレイはTFT液晶カラーと，DSTN液晶カラーの2モデルを用意(ベースモデル価格288,000円～)。800×600ドットのSVGA表示が可能となり（FMV-4100NU／Tをのぞく)，広い画面でたくさんのソフトを快適に操作できます。

●FMV-BIBLO NLシリーズ

NLシリーズは，携帯性を重視したB5サイズのサブノート型DOS／Vパソコンです。

新機種はCPUにAm486DX4-100MHzを，グラフィック・アクセラレータに新型の『F65545』を搭載。従来機種にくらべ，処理速度を1.3倍，描画速度を2.5倍アップしています。

ディスプレイはTFTカラーとDSTNカラーの2モデルがあり，どちらもこのクラスとしては大型の10.4インチサイズ。搭載する540Mバイトのハードディスクには，Windows95が導入済みです。

なお，新機種でもFMV-BIBLOの特徴「豊富な付属ソフト」は健在！ Windows95対応ソフトも追加され，質量ともにますます充実しています。



Spec	FMV-BIBLOシリーズ主な仕様	
種別	ノート型DOS／Vパソコン	
モデル名	FMV-4100NL／T	FMV-575NU／W
価格	378,000円	418,000円
CPU	Am486DX4-100MHz	Pentium-75MHz
キャッシュ	8kB	16kB（1次），256kB（2次）
メモリ（最大）	8MB（24MB）	8MB（40MB）
VRAM	1MB	
グラフィック・アクセラレータ	C＆T社製F65545（32bit）	
FDD	3モード3.5インチ×1	
HDD	540MB	
ディスプレイ	10.4インチTFTカラー	
	640×480ドット65,536色表示	800×600ドット256色表示
外部表示能力	1,024×768ドット（256色）	
サウンド機能	16bit44.1kHzステレオPCM音源（Sound Blaster互換）	
スピーカ	モノラル・スピーカ内蔵	
PCカード	TYPEII×2またはTYPEIII×1	
赤外線通信機能	○（IrDA規格）	なし
駆動時間	最大約3.5時間	最大約2時間
外形寸法	幅260×奥行210×高48mm	幅299×奥行231×高49mm
重量	2.1kg	3.0kg
初期導入ソフト	MS-DOS 6.2／V＋Windows 3.1またはWindows95（FMV-4100NL／TはWindows95モデルのみ），ワープロ（一太郎など），表計算（Lotus 1-2-3など）他	
問い合わせ先	FMインフォメーションサービス ☎0120-89-4321	

人気の一体型マシンがさらにパワーアップ！

EPSON DIRECT
価格138,000円～

Endeavor VT-2000

電話一本で自分だけのマシンを入手！

「メーカーから直接ユーザーへ！」

そんなパソコンの直接販売を行なっているエプソンダイレクトは，信頼のおける直販メーカーとしてすっかりおなじみとなりました。

Spec	Endeavor VT-2000シリーズ主な仕様
種別	デスクトップDOS／Vパソコン
モデル名	VT-2000
価格	138,000円～235,000円
CPU	Pentium-75MHz，100MHz，133MHzより選択
キャッシュ	16kB（1次），256kB（2次）
メモリ（最大）	オプション（128MB）
VRAM	2MB
グラフィック・アクセラレータ	Trio64V+（64bit）
FDD	3モード3.5インチ×1
HDD	オプション～1.6GB
CD-ROM	4倍速マルチ・セッション
ディスプレイ	15インチ内蔵
最大解像度	1,024×768ドット（65,536色）
最大色数	1,677万色（800×600ドット）
サウンド機能	16bit44.1kHzステレオPCM音源（Sound Blaster PRO互換）
スピーカ	ステレオ・スピーカ内蔵
拡張バス	PCI×1，PCI／ISA×1，ISA×3（空き2）
FAXモデム機能	オプション
TVチューナ機能	オプション
MPEG再生機能	オプション
初期導入ソフト	Windows95またはWindows3.1＋MS-DOS Ver6.2V
問い合わせ先	エプソンダイレクト㈱ ☎0120-545-101

同社の特徴は“低価格”と“手軽さ”。「最新のPentium-133MHz搭載マシンが14万円から！」というような驚きの価格のマシンを，電話一本で注文できるのです。また，ユーザーの希望に合わせて各種オプションも追加してくれます。「近くにパソコン・ショップがない…」となげいている人は，ぜひ注目してください。

この『Endeavor（エンデバー）VT-2000』は，エプソンダイレクトが発表した新製品。登場と同時に注目を集め，注文が殺到している人気機種です。

外観は，従来機種『VT-75』と同じく15インチ・ディスプレイを内蔵した，一体型モデルです。もちろん，その中身は大幅にパワーアップしています。CPUは従来のPentium-75MHzに加え，100MHzと133MHzモデルも用意されました。予算や使用目的に合わせ，ユーザーがどれを搭載するかを選ぶことができます。

グラフィック・アクセラレータも『Trio64』から『Trio64V+』へと強化されました。このチップは，ハードウエアDCIやWindows95のDirectDraw（ダイレクト・ドロー）に対応しているのが特徴。PCIバス接続で，ゲームにも対応した快適な描画を実現してくれます。

注意してほしいのは，メモリとハードディスクはオプション扱いということです。「何メガ搭載するか？」は，ユーザーの判断と予算しだい。こう書くと気になるのが価格ですが，その心配は無用です。



Pentium-75MHzモデルを例にとると，これにハードディスク540M／メモリ8Mバイトを搭載した価格は188,500円。15インチ・ディスプレイ，4倍速CD-ROMドライブ，ステレオ・スピーカ，基本ソフトなどが付属してこの価格は，大変お買い得です！

また，このVT-2000をベースに，各種周辺機器（28,800bpsFAXモデム，MIDI音源ボードなど）を組み合わせた『マルチメディア・パッケージ』も販売中です。興味のある人は，エプソンダイレクトまでお問い合わせください。

12.1インチTFTカラー液晶と4倍速CD-ROMドライブを搭載！

Panasonic
価格668,000円～

PRONOTE AVシリーズ

さらに機能が充実したDOS/Vノート

PanasonicのPRONOTE（プロノート）AVシリーズは，「ノートでマルチメディアに挑戦したい！」という人にピッタリの，高機能&多機能ノート・パソコン。そのPRONOTE AVに，二つの新モデルが登場しました。

Spec	PRONOTE AVシリーズ主な仕様	
種別	ノート型DOS／Vパソコン	
モデル名	CF-41PJ82JBJ	CF-41PJ84JGJ
価格	668,000円	738,000円
CPU	Pentium-75MHz	
キャッシュ	16kB（1次），256kB（2次）	
メモリ（最大）	8MB（24MB）	16MB（32MB）
VRAM	1MB	
グラフィック・アクセラレータ	C&T社製65545（32bit）	
FDD	3モード3.5インチ×1	
HDD	810MB	
CD-ROMドライブ	4倍速マルチ・セッション	
ディスプレイ	12.1インチTFTカラー 800×600ドット65,536色表示	
外部表示能力	1,024×768ドット（256色）	
サウンド機能	16bit44.1kHzステレオPCM音源（Sound Blaster PRO互換）	
スピーカ	ステレオ・スピーカ内蔵	
PCカード	TYPEII×2またはTYPEIII×1	
赤外線通信機能	○（IrDA規格）	
駆動時間	最大約1.9時間	
外形寸法	幅297×奥行237×高59mm	
重量	3.5kg	
初期導入ソフト	Windows 3.1など	Windows95など
問い合わせ先	松下電器産業㈱ Panacomテクノセンター ☎0120-15-8756	

『CF-41PJ82JBJ』と『CF-41PJ84JGJ』は，基本ソフト（OS）に採用しているのがWindows3.1かWindows95というちがいがあります。両モデルともCPUに省電力タイプのPentium-75MHzを搭載。256kバイトの2次キャッシュ・メモリも標準装備し，その処理速度は高速です。また，メモリには最先端のアーキテクチャEDO（Extended Data Out）DRAMを採用。Pentiumの能力を最大限に引きだします。

こうした高レベルな基本機能に加え，新モデルは多数のマルチメディア機能も装備。その充実ぶりは，デスクトップ・パソコンをしのぐほどです。

●大型ディスプレイを搭載…A4ファイル・サイズの本体に，大型12.1インチTFT液晶を搭載。SVGA対応で，800×600ドット（65,536色）表示が可能です。

●4倍速CD-ROMドライブを内蔵…搭載しているCD-ROMドライブは，4倍速の高速タイプです。PRONOTE AVシリーズの特徴「キーボードを持ちあげてCD-ROMをセットする」という方式で内蔵。この方式の利点は，キャディやトレイを引きだす必要がないので，使用面積が少なくてすむこと。荷物の多い机の上，あるいは車や電車内での使用に大変有効です。

●充実のサウンド機能…2種類の音源（PCM音源&FM音源）と，0.2W×2のステレオ・スピーカを内蔵。オーディオ



出力端子も装備しているため，必要なときには外部スピーカを接続して，よりリアルなサウンドを楽しむことができます。

以上の機能により，買ったその瞬間からすぐにマルチメディア・ソフトを楽しむことができます。PRONOTE AVの価格は少々高価ですが，その価値は十分です。ノート・パソコンの購入を考えている人は，ぜひ注目してください。

なお，CF-41PJ82JBJは現在発売中。CF-41PJ84JGJは，2月20日の発売を予定しています。

Windows95完全対応の新PC-9821シリーズ

NEC
価格198,000円～

PC-9821シリーズ新製品

13機種36モデルの新ラインナップ登場！

'95年11月23日，全国のパソコン・ショップで行なわれたWindows95発売へ向けてのカウント・ダウンは，同時に新98シリーズ誕生へのカウント・ダウンでもありました。

この日NECは，13機種36モデルの新ラインナップを発売。同社のWindows95にかける意気込みを表明し，PC-98シリーズ・ファンを安心させてくれました。もちろん，その売れ行きも絶好調。1週間で28万台を出荷し，11月の出荷台数は合計32万台！　これは前年の約2倍の数字で，ますます上昇するPC-98シリーズの人気を見せつけています。

つぎに，新ラインナップの主な特徴を紹介しましょう。

入門機以上の実力を持つCanBeシリーズ

「何でもできる！」が基本コンセプトのCanBe（キャンビー）シリーズは，2機種6モデルが登場。新CanBeシリーズは，初心者にやさしい使いやすさと，Windows95に対応する高性能を同時に実現しています。

まず注目できるのは，新たに追加された「Windowsキー」「アプリケーション・キー」を装備する“Windows95対応キーボード”。このキーボードを代表に，新CanBeシリーズはWindows95を快適に操作できる設計がなされています。

全機種が，心臓部のCPUに高速処理を実現する“Pentium”を採用。Windows95を使うなら，すでにPentiumは標準といえるでしょう。

また，Windows95になるとパソコンの処理行程が増えるのですが，その作業領域といえるのがメモリ。メモリが少ないと作業効率が落ちて，パソコンの処理能力は遅くなってしまいます。新CanBeシリーズは，全機種に16Mバイトのメモリを搭載。Windows95を動作させるためには，やはりこのくらいの容量は必要です。

CD-ROMドライブは，高速4倍速タイプを搭載。さらに上位機種は，4枚までのCDを一度にセットできる“4倍速4連装タイプ”で，画面上で必要なCDをクリックすれば，すぐにスタートさせることができます。

サウンド機能としてはPCM音源とFM音源を内蔵し，ゲームにも対応。上位機種はMIDI音源も搭載し，付属のカラオケ・ソフト『歌楽』とあわせて使用すれば，自宅で通信カラオケを楽しめます。これらの音の最終出力装置であるスピーカには，オーセンティック社と共同開発したEBAP回路を採用。重低音から高音までワイドな再生帯域を持ち，迫力のステレオ・サウンドを楽しめます。

映像関係の機能は，TVチューナ，ビデオ・キャプチャ，MPEG（エムペグ）再生の三つを全機種が装備。すべての機能が設定済みですから，めんどうな接続作業は一切不要です。付属のワイヤレス・リモコンで，手軽にTV番組やビデオCDを鑑賞できます。


▲新98CanBeシリーズ

標準搭載のFAXモデムの通信速度は14,400bps。受話器を持たずに通話できる“ハンズフリー電話”，電源がオフでも自動的に留守番電話／FAXとして働く“98インスタントTELFAX”の二つの新機能により，いっそう幅広い使いかたが可能になりました。

また，新CanBeシリーズには，紹介したたくさんの機能を有効に活用させる，多数のソフトが付属しています。その数は統合ソフト『MS-Works95』やワープロ（『一太郎Ver6.3』か『Microsoft Word Ver6.0』のどちらかを選択）をはじめ約60種！　とくに通信，サウンド，映像の三つの分野のソフトが充実しており，「インターネット接続」「DTM（デスク・トップ・ミュージック）」「DTV（デスク・トップ・ビデオ」など，最先端のマルチメディアを思うぞんぶん楽しめます。

低価格が魅力のVALUESTARシリーズ

VALUESTAR（バリュースター）は，今回98ラインナップに新たに加わった，新シリーズです。

ミドルクラスのPC-9821とディスプレイをセットにしたオールインワン・モデルで，その特徴は「ビジネスからホビーまでどんな分野にも対応でき，しかも低価格！」という点。本体＋ディスプレイで218,000円～375,000円という価格設定は大きな魅力です。

また，先に紹介したCanBeシリーズ同様，「買ってすぐ使える」という特徴もそなえていますから，初心者にもおススメのシリーズといえるでしょう。

仕様表を見るとわかるように，マルチメディア機能だけをくらべると，CanBeシリーズのほうがすぐれています。しかし，一般のCD-ROMソフトを楽しむには，その実力は十分。4倍速のCD-ROMドライブとPCM音源を標準搭載しているので，たとえば本誌別冊の『BASIC Magazine CD-ROM Special』なども，ストレスなく快適に楽しむことができるでしょう。

もちろん，TVチューナやFAXモデムなど，各種機能を拡張することもできます。予算に悩んでいる人はVALUESTARシリーズを購入し，必要に合わせて

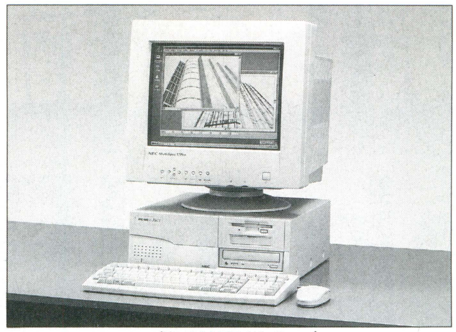
Spec　新98CanBeシリーズ主な仕様

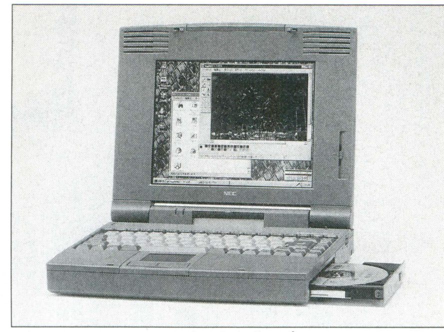
種別	デスクトップPC-98シリーズ		
モデル名	PC-9821Cb3／T	PC-9821Cx3／S5T	PC-9821Cx3／S7M
価格	298,000円	378,000円	458,000円
CPU	Pentium-75MHz	Pentium-100MHz	
キャッシュ	16kB		
メモリ（最大）	16MB（128MB）		
VRAM	1MB		
グラフィック・アクセラレータ	32bitグラフィック・アクセラレータ		
FDD	3モード3.5インチ×1		
HDD	850MB	850MB	1.2GB
CD-ROMドライブ	4倍速	4倍速4連装	
ディスプレイ	14インチ内蔵	15インチ付属	17インチ付属
最大解像度	1,024×768ドット（256色）		
最大色数	1,677万色（640×480ドット）		
サウンド機能	16bit44.1kHzステレオPCM音源，FM音源		
スピーカ	ステレオ内蔵	ステレオ付属	
拡張バス	汎用×2(空き1)	汎用×3（空き2）	
FAXモデム機能	14,400bps		
TVチューナ機能	○		
ビデオ・キャプチャ	○		
MPEG再生機能	ソフトウエア再生（ビデオCD2.0対応）		
赤外線通信機能	○（IrDA規格）		
初期導入ソフト	Windows95，メニュー，Works for 95，ワープロ，通信ソフト，静止画／動画編集ツール，辞書など		
問い合わせ先	NECパソコンインフォメーションセンター 東京☎03-3452-8000　大阪☎06-943-9800		

Spec　VALUESTARシリーズ主な仕様

種別	デスクトップPC-98シリーズ		
モデル名	PC-9821V7／C4K	PC-9821V7／S5K	PC-9821V10／S7K
価格	218,000円	238,000円	375,000円
CPU	Pentium-75MHz		Pentium-100MHz
キャッシュ	16kB		
メモリ（最大）	8MB（128MB）		16MB（128MB）
VRAM	1MB		
グラフィック・アクセラレータ	32bitグラフィック・アクセラレータ		
FDD	3モード3.5インチ×1		
HDD	850MB		
CD-ROMドライブ	4倍速マルチ・セッション		
ディスプレイ	14インチ内蔵	15インチ外付	17インチ外付
最大解像度	1,024×768ドット（256色）		
最大色数	1,677万色（640×480ドット）		
サウンド機能	16bit44.1kHzステレオPCM音源		
スピーカ	モノラル・スピーカ内蔵		
拡張スロット	汎用×2	汎用×2，PCI×1	汎用×2(空き1)，PCI×1
FAXモデム機能	オプション		データ部28,800bps/FAX部14,400bps
TVチューナ機能	オプション		
ビデオ・キャプチャ	オプション		
MPEG再生機能	ソフトウエア再生（ビデオCD2.0対応）		
初期導入ソフト	Windows95，ワープロ，表計算など		
問い合わせ先	NECパソコンインフォメーションセンター 東京☎03-3452-8000　大阪☎06-943-9800		


▲VALUESTARシリーズ


▲新98MATE Xシリーズ


▲Lavieシリーズ

拡張していくのも一つの方法でしょう。

また，ビジネスでの使用を意識したソフトが多数付属しているのも特徴です。

基本ソフト(OS)は，『MS-DOS 6.2+Windows 3.1』か『Windows95』のどちらかを選択。ワープロと表計算も『一太郎 Ver6.3+Lotus 1-2-3 R5J』か『Microsoft Word Ver6.0+Microsoft Excel Ver5.0』のどちらかの選択で，現在使用している環境からスムーズに移行できるよう配慮されています。

他にも，文書作成をアシストしてくれる『ゴーストライター』，スケジュール管理用の『Lotus Organaizer R1.1J』，全国の電車料金・経路をチェックできる『駅すぱあと全国版for Windows』などが付属し，その総数は約40タイトル！　もちろん全ソフトがハードディスクに導入済みですから，購入と同時にすぐ使うことができます。

自在なシステムを組める98MATE X

本体のみで販売される98MATE Xシリーズは，新ラインナップにおけるスタンダード・モデルです。

今回登場した新98MATE Xシリーズは，Windows95に完全対応するため，CPU，メモリ，ハードディスク，グラフィック・アクセラレータなどを大幅に強化。全機種が高速CPU“Pentium”を採用し，また，850Mバイト～1.6Gバイトの大容量ハードディスクを標準搭載しています。

CanBeやVALUESTARにくらべると，98MATE Xはあまり初心者向けとはいえません。「電源ONですぐ使える」といった導入のしやすさとは無縁ですし，付属するソフトも基本ソフトだけだからです(『MS-DOS 6.2+Windows 3.1』か『Windows95』のどちらかを選択)。

しかし，自分だけのシステム構築を考えている人，または，現在使っているソフトや周辺機器を流用したいと考えている人にとっては「本体のみ」という販売形態はかえって好都合です。

新たに追加された20万円を切るエントリ・モデルから，タワー型筐体のハイエンド・モデルまで，シリーズは5機種8モデルとますます充実。選択の幅は広がっています。

中級以上のユーザーを自認する人には，まずは98MATE Xシリーズでシステム構築を計画してみることをおススメします。

高性能な98ノートLavieシリーズ

新ラインナップの発表において，NECは新しいノート・パソコン・シリーズにLavie(ラヴィ)という愛称を付けました。

Lavieは，全機種でWindows95の動作が可能。求めやすい低価格機種から，4倍速CD-ROMドライブを搭載する高級機種まで，用途に合わせて選べる4機種8モデルがそろっています。

●PC-9821Nd2（価格228,000円～）

お手頃価格のA4普及型ノート・パソコン。低価格ながら，搭載する10.4インチDSTNカラー液晶ディスプレイは65,536色表示が可能です。CPUが486DX2-50MHzであることから，Windows95の使用にはあまり向いているとはいえないでしょう。DOS，またはWindows 3.1ユーザー向けです。

●PC-9821Ne3（価格258,000円～）

前述したPC-9821Nd2の上位機種で，ディスプレイに10.1インチTFTカラー液晶を搭載。TFT液晶ですから，CRTモニタと遜色のない1,677万色のフルカラー表示が可能です。

●PC-9821Nb7（価格358,000円～）

「CPUにPentium-75MHzを採用」「TFT液晶モデルは1,677万色表示，DSTN液晶モデルは65,536色表示が可能」といった高機能とともに，可能な限り低価格も追求したハイ・コスト・パフォーマンス機種。

Windows95を快適に操作でき，そのために必要な“プラグ&プレイ機能”“Windows95対応キーボード”など，多数の機能を装備しています。PCM音源と，モノラルながらスピーカも内蔵。

上位モデルは4倍速CD-ROMドライブも標準搭載し，マルチメディア・ソフトを増設なしで楽しむことができます。

●PC-9821Na（価格458,000円～）

すべてに最高を追求したLavieシリーズの最上位機種。中でも『PC-9821Na12』(価格690,000円)はCPUにPentium-120MHzを，メモリは16Mバイトを搭載。4倍速CD-ROMドライブを内蔵し，さらにディスプレイは800×600ドット65,536色表示が可能など，その性能はデスクトップ・パソコンに匹敵します。

また，全モデルがPCM音源とFM音源を搭載し，0.5W×2のステレオ・スピーカも内蔵。完璧なWindows95環境と，マルチメディア環境を同時に提供してくれる，ぜいたくなノート・パソコンといえるでしょう。

Spec　PC-9821MATE Xシリーズ主な仕様

種別	デスクトップPC-98シリーズ	
モデル名	PC-9821Xb10／J8	PC-9821Xt13／K12
価格	198,000円	620,000円
CPU	Pentium-100MHz	Pentium-133MHz
キャッシュ	16kB	16kB（1次），256kB（2次）
メモリ（最大）	8MB（128MB）	16MB（256MB）
VRAM	1MB	4MB
グラフィック・アクセラレータ	32bitアクセラレータ	Millennium（64bit）
FDD	3モード3.5インチ×1	
HDD	850MB	1.2GB
D-ROMドライブ	オプション	4倍速マルチ・セッション
ディスプレイ	オプション	
最大解像度	1,024×768ドット(256色)	1,280×1,024ドット(65,536色)
最大色数	1,677万色(640×480ドット)	1,677万色（1,024×768ドット）
サウンド機能	オプション	16bit44.1kHzステレオPCM音源
スピーカ	モノラル・スピーカ内蔵	
拡張スロット	汎用×2，PCI×1	汎用×5，PCI×2
FAXモデム機能	オプション	
TVチューナ機能	オプション	
ビデオ・キャプチャ	オプション	
MPEG再生機能	ソフトウエア再生（ビデオCD2.0対応）	
初期導入ソフト	Windows95など	
問い合わせ先	NECパソコンインフォメーションセンター 東京☎03-3452-8000　大阪☎06-943-9800	

Spec　Lavie主な仕様

種別	ノート型PC-98シリーズ	
モデル名	PC-9821Nd2／5	PC-9821Nb7／C8
価格	268,000円	448,000円
CPU	486DX2-50MHz	Pentium-75MHz
キャッシュ	8kB	16kB
メモリ（最大）	8MB（40MB）	
VRAM	1MB	
グラフィック・アクセラレータ	Cyber9320（64bit）	32bitアクセラレータ
FDD	3モード3.5インチ×1	
HDD	540MB	810MB
CD-ROMドライブ	オプション	4倍速マルチ・セッション
ディスプレイ	10.4インチDSTNカラー 640×480ドット256色表示	10.4インチTFTカラー 640×480ドット256色表示
外部表示能力	1,024×768ドット（256色）	
赤外線通信機能	○（IrDA規格）	
サウンド機能	オプション	16bit44.1kHzステレオPCM音源
スピーカ	オプション	モノラル・スピーカ内蔵
PCカード	TYPEⅡ×2もしくはTYPEⅢ×1	
駆動時間	最大約2時間	
外形寸法	幅316×奥行254×高58mm	幅316×奥行241×高60mm
重量	約3.2kg	約3.1kg
初期導入ソフト	MS-DOS 6.2+Windows3.1など	Windows95など
問い合わせ先	NECパソコンインフォメーションセンター 東京☎03-3452-8000　大阪☎06-943-9800	

新製品 Flash NEWS

周辺機器

NECの高速カラー・インクジェット・プリンタ

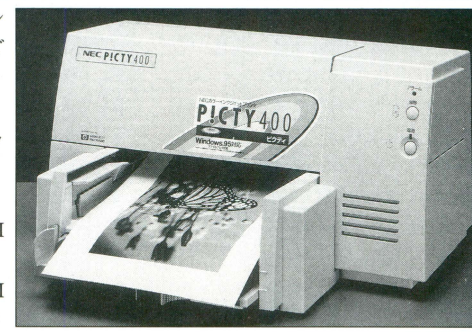
NECは高性能なカラー・インクジェット・プリンタ『PICTY（ピクティ）400』（価格89,800円）を発売しました。

同製品は“3行同時印刷機能”を搭載したことにより，漢字で500文字／秒，英数カナで750文字／秒という高速印刷を実現。パソコンからのデータ転送を高速に行なう処理技術も採用し，ページ・プリンタ並みの快適な作業環境を提供してくれます。

モノクロで600×600DPI，カラーで300×300DPIの高解像度に加え，にじみの少ない超微粒子の黒インクにより，美しい印刷が可能。

また，インク量を最適化することにより，カラー1枚約9.2円，モノクロ1枚約1.9円の低ランニング・コストも実現しています。

なお，PICTY400は，PC-98シリーズの他に，DOS／Vパソコンでも使用可能。Windows95，Windows3.1，WindowsNTなど各種OSに対応し，また，Windows95でサポートされる“プラグ&プレイ”に対応しているので，プリンタ・ドライバのインストールも簡単に行なうことができます。



■PICTY400主な仕様

印字方式：インクジェット方式

解像度　モノクロ：600×600DPI

カラー：300×300DPI

スムージング機能：あり

印字速度：500字／秒

バッファ・サイズ：32kB

用紙サイズ：A4，B5，ハガキ，封筒など

給紙容量：普通紙150枚，ハガキ30枚

■問い合わせ先

NECパソコンインフォメーションセンター

☎03-3452-8000（東京）

☎06-943-9800（大阪）

サウンド機能をパワーアップ／クリエイティブメディアの新製品2種

クリエイティブメディアから，パソコンのサウンド機能を強化する周辺機器2種が登場しました。

●Sound Blaster AWE 32 PnP（価格35,800円）

『Sound Blaster（サウンド・ブラスター）AWE 32 PnP』は，すでに発売されている『Sound Blaster AWE 32』の新モデル。“プラグ&プレイ”機能を搭載し，Windows95に完全対応しています。

同製品は，標準的なサウンド・ボードである『Sound Blaster16』の次世代機種として登場。オーケストラ・クオリティのWaveテーブル・シンセサイザ・サウンド・ボードで，最大同時発音数32ボイス，GeneralMIDI互換の128楽器音と，GS互換の10ドラムキットも搭載しています。

また，付属ソフト『Vienna SFエディタ』を使用すれば，ユーザー・オリジナルのサウンドを追加，利用することが可能。これを実現するために，データ・ダウンロード用として，512kバイトのメモリも標準装備しています。

Sound Blaster AWE 32 PnPは，CPUに386SX以上を搭載したDOS／Vパソコンで使用可能。パッケージには，MIDIケーブルやマイク，装着方法をくわしく説明したサンプラーCD，自由に利用できるインストゥルメント・サウンドを集めた『SoundFont CD』などがセットされています。そのため，通常のゲーム，その他の音源としてだけでなく，DTM(デスク・トップ・ミュージック）をはじめたいと思っている人にも最適な新製品です。

■Sound Blaster AWE 32 PnP付属ソフト

『Creative DOS／V&Windows 3.1ソフトウェアディスクパック』

『Creative Windows95Jソフトウェアディスクパック』

『Plug and Playコンフィグレーションマネージャディスク』

『AWEサンプラーCD』

『SoundFont CD』など

●SBS380／J（価格9,800円）

『SBS380／J』は，アンプ内蔵型の高性能ステレオ・スピーカです。

独自の“3Dステレオ・エンハンスメント・テクノロジー”の採用により，今までにないリアルなサウンドを実現。豊かな臨場感とハイ・クオリティな音質を体験することができます。

本体は2ウェイ方式で，このクラスとしては大型の低音3インチ，高音1.75インチのスピーカを内蔵。外形寸法がコンパクトなため，ちょっとしたスペースにも設置できます。また，完全防磁タイプなので，パソコンをはじめとする精密機器に密着して設置することも可能です。

なお，同社では'96年新春にサブ・ウーファの発売も予定しています。

■SBS380／J主な仕様

アンプ定格出力：10W（RMS）／ch

定格周波数帯：80Hz～20kHz

スピーカ・インピーダンス：4Ω

入力感度：8dB±2dB

スイッチ：3Dステレオ・エンハンスメント・テクノロジー切替ツマミ，ボリューム，バランス，低音調節，高音調節

外形寸法：106×226×148.5mm

■問い合わせ先

クリエイティブメディア（株）

☎03-3256-5577



新製品 Flash NEWS

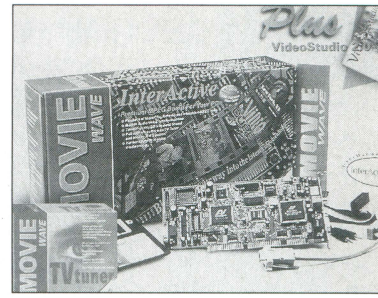
TVチューナ付き キャプチャ・ボードの新製品

『MovieWave InterActive Plus(ムービーウェーブ・インタラクティブ・プラス)』(価格64,800円)は，DOS／Vパソコン対応の多機能ボード。1枚のボードに「MPEG再生」，「AVIファイルのキャプチャ」，「3Dバーチャル・サウンド」，「TVチューナ」など，たくさんの機能を搭載しています。

同製品の主な特徴は，つぎのとおりです。

◆Windows95対応のドライバを用意
◆ビデオCD，カラオケ，RealMagic，インタラクティブMPEG CDの再生が可能
◆オーディオ，ビデオの同期可能
◆フル・モーション・ビデオ（AVI）のキャプチャ可能
◆TVチューナを内蔵し，テレビやケーブル・テレビを鑑賞できる
◆1,024×768ドット65,536色までサポート
◆映画館なみの3Dサラウンド・サウンドを実現

また，オプション『MovieWave Producer』を追加することにより，「Motion JPEG圧縮／伸長作業」を，パーソナル・レベルでも気軽に行なうことができます。



■問い合わせ先
エーエスアールインターナショナル(株)
☎03-5689-8000

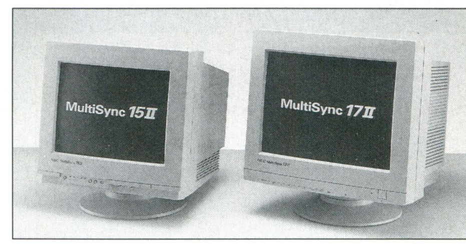
NEC，Windows95完全対応ディスプレイを発表

NECは，同社のディスプレイ『MultiSync(マルチシンク)シリーズ』に，Windows95完全対応モデル『MultiSync15II』，『MultiSync17II』を追加しました。

どちらも“プラグ&プレイ”に対応しているため，パソコン本体に接続すればすぐに利用可能。また，パソコン休止時の消費電力を8W以下に低減する“パワー・マネジメント機能”も搭載し，低消費電力を実現しています。

なお，新モデルは，PC-98シリーズとDOS／Vパソコンで使用可能。オプションの変換アダプタ（価格2,000円）を使えば，Macintoshにも接続することができます。

●『MultiSync15II』（価格69,800円）
CRT：15インチ90度偏向，ドットタイプ・ブラック・マトリクス，短残光
管面処理：ノングレア処理，帯電防止処理
ドットピッチ：0.28mm
走査周波数　水平：24.8～65.0kHz
垂直：55～100Hz



●『MultiSync17II』（価格118,000円）
CRT：17インチ90度偏向，ドットタイプ・ブラック・マトリクス，短残光
管面処理：低反射帯電防止コート
ドットピッチ：0.28mm
走査周波数　水平：24.8～65.0kHz
垂直：55～100Hz

■問い合わせ先
NECパソコンインフォメーションセンター
☎03-3452-8000（東京）
☎06-943-9800（大阪）

DTPソフトが付属！ MOとPDのキャンペーンパック

住友スリーエムは，MOディスクとPDディスクの拡販キャンペーンを開始。キャンペーン商品として，3.5インチのMOディスク3枚，またはPDディスク2枚のパックに，特典としてWindows対応DTP（デスク・トップ・パブリッシング）ソフトが付属する『キャンペーンパック』を発売しました。

付属するDTPソフトは，米国ウェブテックインターナショナル社の『InPage(インページ) 1.0J』。日本語，英語の両方に対応する本格的DTPソフトで，高度な編集機能を多数備えています。体験版ではありませんから，編集・印刷・データ保存など全機能の使用が可能。疑問や質問にも，サポート・センターがしっかりと対応してくれます。

なお，今回のキャンペーン期間は，3月末日まで。キャンペーンパックの販売も同日までですので，希望する人はお急ぎください。



■キャンペーンパック価格
『ODC305-3PD』：オープン・プライス（128MB MOディスクの3枚パック）
『ODC325-3PD』：オープン・プライス（230MB MOディスクの3枚パック）
『PD650-1P×2D』：12,000円（650MB PDディスクの2枚パック）

■問い合わせ先
住友スリーエム（株）
☎03-3709-8111

世界初！ マガジン・レス4連装CD-ROMチェンジャー

ナカミチから，画期的な4倍速CD-ROMドライブ『MJ-4.4』（価格33,800円）が登場しました。

MJ-4.4は，世界ではじめて“ダイレクト・ローディング機構”を採用。カーCDのように，CD-ROMを挿入口に差し込むだけでセットすることができます。

マガジン，トレイ，キャディなどは一切使用しませんから，CD-ROMのセットは簡単かつスピーディー。また，「セット時にはディスクのデータが記録されていない部分のみをホールド」，「シールド処理により，ホコリなどの侵入をカット」といった機構により，大切なCD-ROMを完璧に保護してくれます。

さらにMJ-4.4は，最大4枚のCD-ROMを内蔵するCD-ROMチェンジャーとしても機能してくれます。すべての操作は，前面のボタンだけで可能。CD-ROMのセットや，取りだしをすぐに実行できます。

MJ-4.4は，DOS／Vパソコンの5.25インチ・ドライブ・ベイに接続する内蔵型。ドライバ・ソフト，オーディオ・ケーブルの他に，収納ディスクのタイトルが一目でわかる専用ソフトが付属しています。



■MJ-4.4主な仕様
対応機種：DOS／Vパソコン
対応OS：Windows3.1以上，MS-DOS6.2以上，PC-DOS6.3以上
インターフェース：エンハンストIDE
データ転送速度：600kB／sec（4倍速）
平均アクセス・タイム：220msec
ディスク回転速度：800～2,120rpm
バッファ・メモリ：128kB
対応ディスク：CD-ROM，CD-DA，CD-ROM XA，Photo CD
※8cmCDには対応していません

■問い合わせ先
ナカミチ（株）
営業管理部　情報機器担当
☎0423-45-3003

新製品 Flash NEWS

お手頃価格の コードレス・ヘッドホン・システム

日本ビクターの『HP-W250S』(価格10,000円)は，オープンエアー型のコードレス・ヘッドホン・システムです。わずらわしいコードがないので，長時間気軽に音楽を楽しめます。

このシステムはトランスミッター(送信部)とヘッドホン(受信部)の二つで構成され，トランスミッターをオーディオ機器のヘッドホン端子に接続して使用。約7mの距離まで，コードレスでサウンドを受信することができます。

「ϕ30mmドライバ・ユニット」，「高性能パワーアンプ」などの搭載により，力強い低音から繊細な高音まで，臨場感豊かに再生。ヘッドホンは，電池を含めても165gと軽量で，長時間装着しても疲れることはありません。

また，付属の接続コードを使えば，ライン出力端子にも接続でき，ステレオやテレビだけでなく，パソコンやゲーム機のサウンドもコードレスで楽しめます。

■HP-W250S主な仕様

赤外線到達距離：正面約7m

赤外線到達角度：左右合計約90度

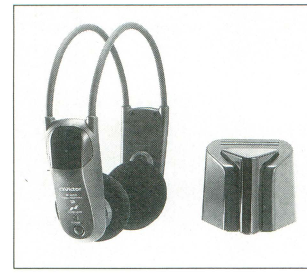
電源：単3乾電池2本

電池持続時間：約65～130時間

付属機能：L／R連動ボリューム・コントロール，オート・パワー・オフ

重量：165g(乾電池含む)

■問い合わせ先



日本ビクター(株)
お客様ご相談センター
☎03-5684-9311

ソフト

WinKitIIの Windows95対応版が登場

好評のWindows快適ツール集『WinKit(ウィンキット)II』が，Windows95に対応。あらたに『WinKit95』として再登場しました。従来の機能に加え，つぎのような新機能を追加しています。

◆スワップ モニタ

メモリ不足によるシステム・スワップをレベル表示。メモリ増設をする際の目安となってくれます。

◆メニュー ランチャ

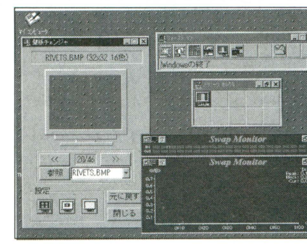
フォルダを階層別にわかりやすく表示し実行。Windows95環境を，さらに快適にしてくれます。

このWinKit95は，アイ・オー・データのメモリ製品に『WinKitII』,『MEMORY SERVERII』とともに付属。また，ソフトのみのパッケージ『SERVERII EXシリーズ』(PC-98シリーズ用：6,000円，DOS／Vパソコン用：5,000円)にも付属しています。

なお，アイ・オー・データは，WinKitIIからWinKit95へのバージョン・アップ・サービスを行なうとのことです。

バージョン・アップに関するくわしいことは，同社バージョン・アップ窓口(☎0762-63-7070)までお問い合わせください。

■問い合わせ先



(株)アイ・オー・データ機器
新製品案内窓口
☎0762-60-1024

Winodws95対応 低価格拡張辞書シリーズ

『Zibicky(ジビッキー)95シリーズ』(価格各4,800円)は，Windows95の標準日本語入力プログラムMS-IME95に対応する拡張辞書ソフト。用途に応じて使える7タイトルがそろっています。

◆Zibicky 95 漢和辞書

第1，第2水準の漢字は，部首，音訓，JIS，シフトJIS，句点コードのどれでも検索可能。また，単漢字のほとんどを収録し，読みさえわかれば，その文字を出力させることができます。

◆Zibicky 95 用語用字辞書

漢字熟語7万語以上を収録。同じ漢字を使う熟語を，順番に検索することができます。

◆Zibicky 95 英和辞書

英単語4～5万語を収録。熟語(複合語)も検索可能です。

◆Zibicky 95 カタカナ英語辞書

カタカナ表記の英語(例えば「ウィンドウズ」)を，英語に変換してくれます。

◆Zibicky 95 〒郵便番号辞書

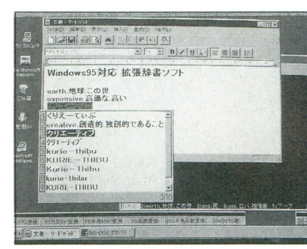
郵便番号を入力すれば，自動的に該当する住所へと変換してくれます。

◆Zibicky 95 ことわざ辞書

6,000語以上の慣用句とことわざを収録。その意味を検索することができます。

◆Zibicky 95 ボキャブラリィ言い回し辞書

たくさんの類義語を収録。作文の最中，表現に困ったときに便利です。



■問い合わせ先

(株)シンフォニー
☎03-3443-0291

Windows95を体験学習するソフト

富士通は，Windows95の操作方法を簡単に習得できるCD-ROMソフト『Windows95入門シリーズ』(価格各6,500円)を発表，販売を開始しました。

◆Windows95なしでも学習可能

Windows95上はもちろん，Windows3.1上でも動作可能。実際にWindows95をシミュレートでき，本物のWindows95を使っているかのように学習できます。Windows95を別途用意する必要はありません。

◆初心者にもやさしい操作性

ナビゲーターのガイドや，ナレーションにしたがって操作します。実際の画面を見ながらメニューの操作や入力をして，対話式に学習を進めるので，Windows初心者でも簡単に学習ができます。

◆ビデオでわかりやすく学習

Video for Windowsによるビデオやナレーションをふんだんに使っているので，見たり聞いたりしながら操作方法や画面の動きをわかりやすく学習できます。また，よくわからなかった部分はくりかえし反復学習でき，さらにくわしい解説で理解を深めることができます。

◆どこからでも学習可能

シリーズは『初級編』，『中級編』，『上級編』の3タイトル。各タイトルは，4～5章構成で，さらに各章は5～27項目にわかれています。

これら項目には直接ジャンプできるので，最初から順番に学習することも，学習したい項目からはじめることも可能。学習後は，辞書のように使うこともできます。

■Windows95入門シリーズ主な内容

◆Windows95入門【初級編】

はじめてWindowsを操作する人向けです。Windows95の基本操作やファイル管理，アプリケーションの登録や実行など，Windowsの基礎を学習できます。

また，スタート・ボタンやエクスプローラ，タスク・バーといったWindows95で新たに登場する機能も盛り込まれています。

◆Windows95入門【中級編】

Windows3.1から，Windows95に移行したい人向けです。

具体的な移行の方法だけでなく，Windows3.1とWindows95のちがいを解説しながら，Windows95に備わった新機能を学習できます。

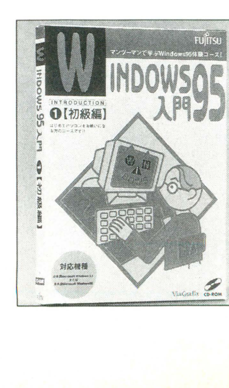
◆Windows95入門【上級編】

Windows95の基本操作を，ある程度学習した人を対象としています。

Windows95のカスタマイズの方法や，MicrosoftFAXの使いかた，アプリケーション間のクリップ・ボード連携，メンテナンスの方法など，より高度な内容を学習できます。

■問い合わせ先

富士通ミドルウェア(株)
☎045-471-0282



新製品 Flash NEWS

Windows Draw!に新バージョン登場

優れたグラフィックス・ソフトとして世界中で支持されている『Windows Draw!（ウィンドウズ・ドロー）』に，Windows95対応の新バージョン『Windows Draw! 4.0J』（価格25,000円）が登場しました。

新バージョンは，「楽しく，速く」をコンセプトに開発。「OLE2.0クライアント・サーバ対応」，「マルチ・タスキング」など，最先端の機能を多数備えながら，8歳児でも操作できる「使いやすさ」も同時に実現しています。

地図や名刺などのテンプレート150以上，著作権フリーのクリップ・アート10,000点以上，さらに250種類以上のフォントも搭載。これらを組みあわせるだけで，すぐにビジネスやホビーに活用することができます。

なお，発売元のマイクログラフィックスは，旧バージョンのユーザーに対し，有償・無償のアップグレード・サービスを行なうとのことです。この件についてのくわしいことは，マイクログラフィックスまでお問い合わせください。

■Windows Draw! 4.0J動作環境
パソコン：Windows95またはWindowsNT3.51以上が動作するパソコン



メモリ：6MB以上
HDD：15MB以上の空き容量

■問い合わせ先
マイクログラフィックス（株）
☎03-5379-3130

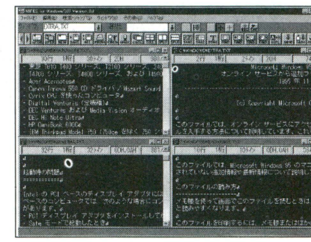
人気のエディタ・ソフトがWindows95に対応

DOS版でも高い支持があり，現在発売中のWindows版も好評のエディタ・ソフト『MIFES（マイフェス）』が，Windows95対応の『MIFES for Windows（32）Ver.2.0』（価格25,000円）へとバージョン・アップしました。

新しいMIFESの特徴の一つは，“マルチ・ウィンドウ機能”。ファイルを開くときに，普通の“オープン”コマンドの他に，“複数オープン”というコマンドを使うことができます。また，複数のファイルを表示させるときに，同じ大きさですき間なく表示する“タイル表示”と，少しずつななめにずらして表示する“カスケード表示”の2種類を選べます。

“アンドゥ（やりなおし）機能”が充実しているのも嬉しいポイントです。全操作のアンドゥが可能で，アンドゥ・バッファの容量が許すかぎり，作業をさかのぼることができます。また，“リドゥ（アンドゥをアンドゥする）機能”も装備。エディタとしての機能は非常に充実しており，プログラム作成にはもちろん，文章校正などにも大変有効です。

■問い合わせ先
メガソフト（株）
サポートセンター



☎06-386-2072

Windows95をがっちりガード!

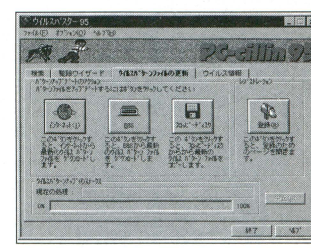
『ウイルスバスター95』（価格15,000円）は，Windows95に対応した新世代の総合ウイルス対策ソフトです。

ウイルス監視用に“ディスク・モニタ機能”を備え，入出力ファイル，ドライブ・アクセス，ディスクのマウントなどを監視。実行，コピー，セーブ，作成の前に，コンピュータ・ウイルスの検索を自動的に行なってくれます。

万一ウイルスに感染してしまっても大丈夫。ウイルスバスター95は，ウイルスが活動するまえにそれを停止させることができます。

また，32ビットソフトとして開発されたウイルス検索プログラムは，旧バージョン以上の安定性と高速性を実現。国産ウイルスを含む6,000種類以上の既知ウイルスに対応するとともに，きめ細かな検索設定，多種類の圧縮ファイル対応など，さらに高機能かつ使いやすいソフトになっています。

■ウイルスバスター95動作環境
パソコン：486SX以上のCPUを搭載し，Windows95が動作するPC-98シリーズ，またはDOS／Vパソコン
メモリ：8MB以上
HDD：2MB以上の空き容量



■問い合わせ先
（株）リンク
☎03-3493-5850

その他

世界初! パソコン通信で英会話レッスン

英会話学校で有名なイーオンが，『AEON VIRTUAL SCHOOL（イーオン・バーチャル・スクール）』を開校しました。

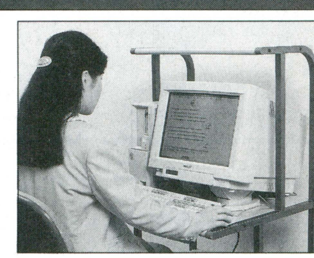
これは大手商用ネットNIFTY-Serveのプライベート・フォーラムを活用して行なう英会話の通信教育で，入会手続き，教材の送信，課題提出など，すべてをパソコン通信で行ないます。

1講座は6か月間で，料金は39,000円。グレードは中学校の文法を基礎に，初級，中級，上級の3講座があり，リスニングや語法表現，文法練習などをとおして総合的な英語力を養います。

学習の進めかたは，毎週水曜日にメールで教材が生徒に到着。生徒は各課題を，メールで担当教師に提出します。また，毎月発音やイントネーションを録音したカセットの提出もあります。これらの提出物は添削後，生徒に郵便で返送されます。

パソコン通信で学習する利点は「好きなときに学習できる」，「引っ越しをしても同じ教師に習える」など。料金もお手頃ですし，とくにパソコン・ユーザーには魅力的な通信教育といえるでしょう。

■問い合わせ先



イーオンバーチャルスクール問い合わせ事務局
☎03-5952-8422

緑電子からバージョン・アップ・サービスのお知らせ

緑電子は，同社製品『MDC-925L』のバージョン・アップ・サービスを開始しました。

MDC-925Lは，PC-98シリーズ用のSCSI-2インターフェース・ボード。メーカーを問わず，さまざまなSCSI機器を安心して接続できるボードで，多くのユーザーから好評を博しています。

今回のバージョン・アップは，搭載するROMを交換し，Windows95対応にするもの。サービスの内容はつぎのとおりです。

■バージョン・アップ要綱
2タイプの方法から選択できます。

①バージョン・アップA
緑電子からユーザーへ最新ROMを送付。交換作業はユーザー自身が行ないます。
料金：1,030円（消費税込み）

②バージョン・アップB
ユーザーが，MDC-925L本体を緑電子へ送付。緑電子がROMを交換後，ユーザーへ返却します。
料金：3,090円（消費税込み）

料金の支払いは，カード，銀行振込，書留の三つの方法から選択できます（分割払いは不可）。

このバージョン・アップ・サービスに関する質問，疑問などは，緑電子までお問い合わせください。

■問い合わせ先
緑電子（株） ダイレクト部
アップグレードサービス係
☎044-989-7698

ザ・パソコンレクチャーX

TRACK#9:「インターネットは夢メディア?」

BY くり ひろし





★ちょっと前までは，話題にはのぼってもなかなか個人でインターネットにアクセスしている人はそれほどいませんでした。ところが最近は…意外とそばにいたりします。確かにまだパソコン通信よりも料金はかかりますが，インターネットを始めた人はたくさんいます。いったいどうしちゃったのでしょう？昨年の流行語にもなるし，専門の雑誌は出るし…！

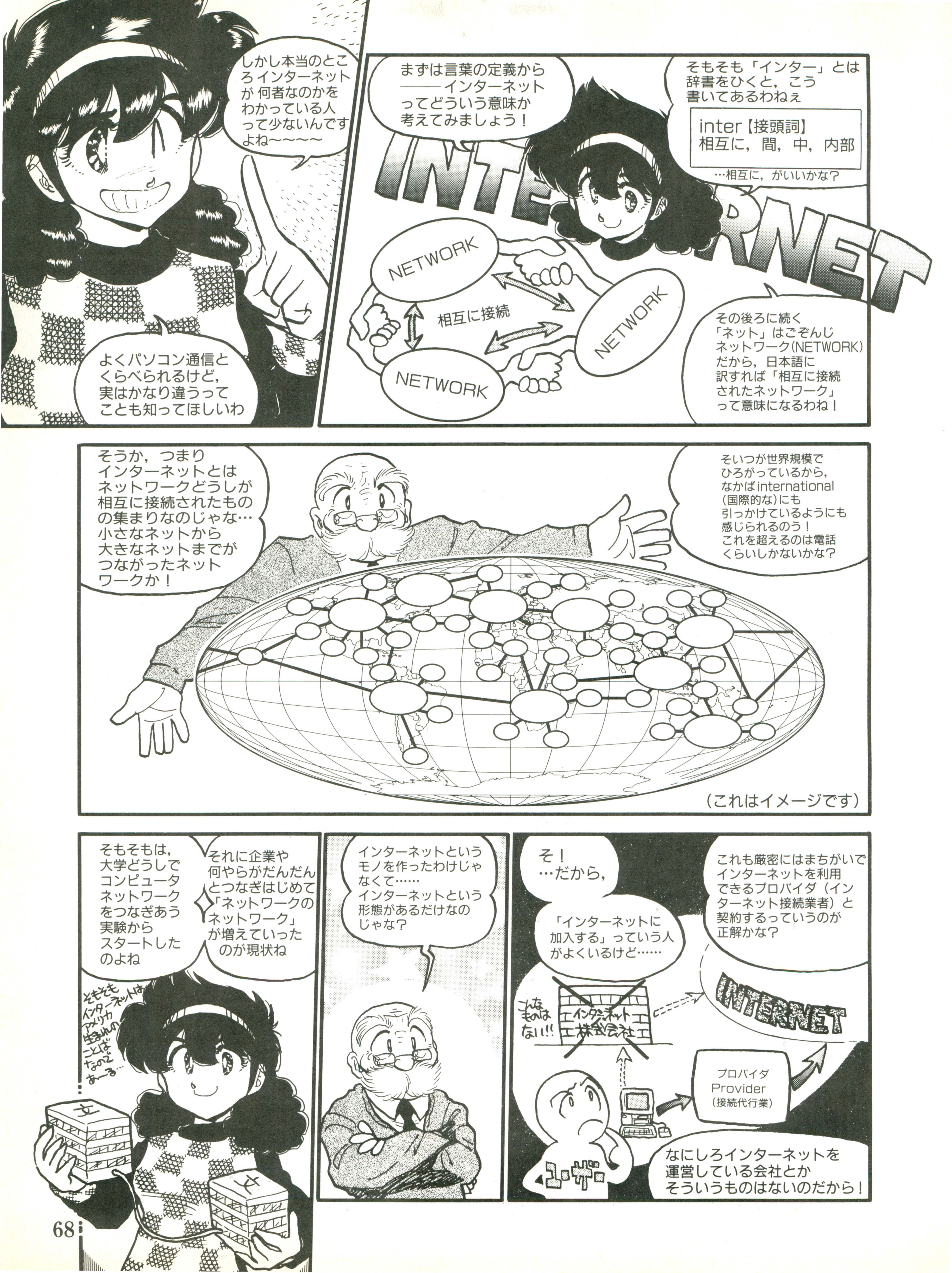
★昨年は，実はWindowsが快適に動作する，高性能でありながら安価なパソコンが爆発的に売れた年でもありました。今のところインターネット最大の魅力と言えるWWWを利用するにはＧＵＩ(グラフィックユーザインターフェース）が不可欠で，Windows搭載パソコンはちょうど良いマシンだったのです。

★インターネットは,中国語では「相互電網」と訳されます。もうそのまんまの意味ですが，外来語にしてしまった日本語よりもずっとわかりやすいと思いません？

★パソコン通信との最大の違いは，インターネットにはホスト・コンピュータが存在しないこと。ISNDなど高速デジタル回線に接続しているコンピュータは，すべてがホスト・コンピュータになるのです。ふつうの電話回線ではプロバイダ(インターネット接続業者）のホストを通じて接続することになります。

★ISDN回線を個人ではあまり使わない最大の理由は，ほとんどの家庭にはISDN回線なんてありませんから，ＮＴＴに依頼して回線をひく工事をしなければならないのですが…これに実は個人が趣味でやるにはシャレにならないほどのお金がかかるからなのです（近所にISDN公衆電話がある人は,安くひけるかも)。この点がインターネットの元祖米国との最大の違いで，かの国ではISDN回線はほとんどの家庭の先までもう工事が進んでいますし，専用回線の使用料も日本よりずっと安いのは,うらやましいですね。


…へへへへっ，
これでモザイクの
かかったヤラピー
画像もバッチリ…
ぐはあああっ
ニーやーつがおるから
インターネットに対する誤解が
なくならないん
じゃあああ～～ッ
だしゃあああ
←ああっ!?
Mosaic（モザイク）
ってのは～インターネットの
アクセス用のソフトよね～～
最近ではNetscape（ネットスケープ）
というのもあるのよ～～
まぁね～，インターネットっつーと
MosaicでWWW（World Wide Web）
ばっかしってゆー誤解は確かにけっこう
あるかもしんないわね～～～～～
モザイクってコトバのひびきも何となくゴロがいいしー
おおっ
おお，
つ，つぐ美くん，
ナゼそれを？
おほほほほほ
年寄りはこれだから
困るざーますわねっ
…で？
どーゆー
コトかな
？？
…や，
だからね，
最近流行の若者の
プレイスポットに
「インターネットカフェ」
ってのがあんのよぉ
～～～～
な，なんじゃ，あらて
それは？新手の
アミューズメント
センターか？
パソコン通信喫茶って
のは聞いたことないけど…
コンピュータが置いて
あって，インターネット
にアクセスできる喫茶店
みたいなもんですョ
歌声喫茶つーのなら
知っとるんだが…
いまどきの読者は
知らないんじゃあ
ないのかな～～
…そーいや，ゲーム
喫茶ってのは
インベーダーの出たころ
あちこちにあってさー
良く行ったよー
…いんべーだーの
出たころ!?
……
おたがい
トシの話は
やめようぅ
ねええ～
㊟下のホームページは例で，架空のものです。
と，ゆーワケで，
インターネットの話
なんだな，これが!!
はい！なんだか急に
有名になっちゃった
んですよね～～～
まさか95年の流行語に
「インターネット」が
選ばれるとは思わんかった
なぁ～～～～
TVでも特集番組
ビシバシやっとったし…
INTERNET
（TV見てる）
なんつっても，
家庭用ゲーム機にも
インターネットの
アクセス用ソフトが
でるっていうのだから
…ひょっとしたら
ホンモノかも!!
（ゲーム機）
パソコン通信にくらべると
グラフィックや音声の
出番が多くて，より
マルチメディアを実感
しやすいからウケは
いいじゃろうなぁ
もざいく
ファイル 編集 操作
ヘルプ
http://dempa.or.jp/
Welcome to
マイコンBASICマガジン
Home Page!!
つぐ美ちゃんのページ
ドクターDのページ



しかし本当のところインターネットが何者なのかをわかっている人って少ないんですよね～～～～
よくパソコン通信とくらべられるけど，実はかなり違うってことも知ってほしいわ
まずは言葉の定義から――インターネットってどういう意味か考えてみましょう！
そもそも「インター」とは辞書をひくと，こう書いてあるわねぇ
inter【接頭詞】相互に，間，中，内部
…相互に，がいいかな？
INTERNET
NETWORK
NETWORK
NETWORK
相互に接続
その後ろに続く「ネット」はごぞんじネットワーク(NETWORK)だから，日本語に訳すれば「相互に接続されたネットワーク」って意味になるわね！
そうか，つまりインターネットとはネットワークどうしが相互に接続されたものの集まりなのじゃな…小さなネットから大きなネットまでがつながったネットワークか！
そいつが世界規模でひろがっているから，なかばinternational（国際的な）にも引っかけているようにも感じられるのう！これを超えるのは電話くらいしかないかな？
（これはイメージです）
そもそもは，大学どうしでコンピュータネットワークをつなぎあう実験からスタートしたのよね
それに企業や何やらがだんだんとつなぎはじめて「ネットワークのネットワーク」が増えていったのが現状ね
そもそもインターネットはアメリカ生まれのことばなのであーる…
インターネットというモノを作ったわけじゃなくて……インターネットという形態があるだけなのじゃな？
そ！…だから，
「インターネットに加入する」っていう人がよくいるけど……
こんなものはない!!
インターネット株式会社
INTERNET
プロバイダ Provider (接続代行業)
ユーザー
これも厳密にはまちがいでインターネットを利用できるプロバイダ（インターネット接続業者）と契約するっていうのが正解かな？
なにしろインターネットを運営している会社とかそういうものはないのだから！


私達がインターネットにアクセスするには，まずインターネットに接続しているプロバイダと契約した上でプロバイダの
コンピュータにいったんアクセスし，そこをベースにインターネットのさまざまなサービスを利用していくことになるのよ
プロバイダのコンピュータ
モデム
インターネット
電話回線
モデム
ユーザーのパソコン
アクセス用ソフト（ブラウザソフト）
MosaicやNetscape（今後の主流）といったソフトが有名。無くてもダメとは言わないが，ターミナルソフト（Term等）程度では電子メールやftp（ファイル転送）くらいしか利用できない。今一番の流行であるWWWを利用するには専用のGUIをそなえた専用のブラウザソフトが必要になります。
はて，プロバイダにつながるとこまでってなんだかパソコン通信に似とるが？
うん，本当はISDNとかのネットワーク専用の回線につなぐほうが…28,800bpsのモデム使うよりも，全然速いし，安定していてとっても快適なんですが…
…専用回線を個人で使うと1ヵ月に数十万円からのお金がかかるのよ――!!
ダイヤルアップIPという接続方式で，電話回線を使うのなら，少々通信速度は遅いけどパソコン通信感覚でラクに接続できるの
ダイヤルアップなら月1万円以下の料金のところもある。パソコン通信並みになってきたからずいぶん気軽に使えるようになったのよ
パソコン通信にも実はインターネット接続のサービスがあるけどすべてのサービスが利用できるとは限らないわ
インターネットの魅力を知るには，まずはアクセスしてみることかなぁ？
ポリ
ポリ
ポリ
じ――
注：アメリカでは専用回線でも安いのだ．
……何よ？
はっ
どん
かぱ
おろ？
!!い，いや，なんでもないよ，ゼッタイに教えてなんか…
ざ――っ
恐ろしい…恐ろし過ぎるぅぅ……
おほほほ！
秘密は守
れたのよオホホ
ホーホホホ
……こうして………ベーマガXファイルにまた，一つ…知ってはならない『謎』が追加されていくのだ…
To be continued…？

ワープロ
パソコン通信

BBS電話帳スペシャル

'95年11月に小社から出版された「ワープロ/パソコンBBS電話帳1995年秋冬号」の中から，毎月特徴のあるネットを紹介します。

新しくネットワークを開局された方や，オフライン・ミーティングなどのイベントを予定していらっしゃる方など，こちらのコーナーまでお知らせください。〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社「マイコンBASICマガジン」BBS電話帳スペシャル係まで。

☆今月のテーマ☆

●音楽

MIDIを中心に音楽の話題満載のネットワークです。

クラシックなどジャンル別の話題で盛り上がっているネットワークや，特定の歌手にこだわっているネットワークなど多彩です。

音楽　フルーツネット
首都圏にある陸の孤島鳩ヶ谷のネットです

アクセス番号：048-285-4998
運営時間：24時間
入会方法：「A」にてオンライン・サインアップ。確認後ID発行
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：APPLE
ゲストパスワード：なし
住所：非公開
運営者：非公開
問い合わせ電話番号：非公開

音楽　FMP-NET
21世紀の音楽コミュニケーション・ネット

アクセス番号：FENICS回線使用
運営時間：24時間
入会方法：FMP-NET事務局に電話で申し込んでください
入会金：3000円
会費：月額100円ほか従量制10円/分
ゲスト利用：不可
住所：〒102　東京都千代田区麹町1-7 FMセンター
運営者：(株)エフエム東京FMP-NET事務局
問い合わせ電話番号：03-3221-0080

音楽　HUCOM NET
気軽にコミュニケーションを！

アクセス番号：0466-36-3158
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST(半角CAPS)
ゲストパスワード：なし
住所：〒251　神奈川県藤沢市辻堂新町1-2-5-402
運営者：末松一豊
問い合わせ電話番号：非公開

音楽　アフリカン・レッド・メディア
音楽／スタイル／テクノロジー

アクセス番号：0249-56-1421
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒963　福島県郡山市横塚2-18-5-101
運営者：岡崎一也
問い合わせ電話番号：0249-42-3746

音楽　NDC-NET
科学と音楽に親しみを感じるネットです

アクセス番号：0476-24-4491
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ。簡単な質問に答えるだけで入会できます
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：NDC
住所：〒286　千葉県成田市寺台448
運営者：段木孝規
問い合わせ電話番号：0476-22-1774

音楽　μ-NEXネット
みんなで作るインディーズレーベル

アクセス番号：03-5497-4057
運営時間：24時間
入会方法：ID入力時にNEWを入力
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：GUEST
住所：東京都狛江市
運営者：依光英世
問い合わせ電話番号：非公開

音楽　おれんじ通信(おれんじNET)
初心者と女性に優しく，MIDIに強い

アクセス番号：0543-36-1147
運営時間：24時間
入会方法：GUESTで入り「S」で入会です
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒424　静岡県清水市折戸4-11-2
運営者：おれんじ通信　林　義和
問い合わせ電話番号：0543-34-7062

音楽　どんぐり倶楽部
常陸太田のネットです

アクセス番号：0294-73-2514
運営時間：24時間
入会方法：メインメニューの「0」でサインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒313　茨城県常陸太田市西宮町1465
運営者：館　和憲
問い合わせ電話番号：非公開

音楽　SOUND CREATE+
MIDI バトラー＆ MIDI ロール！

アクセス番号：0990-53-7803
運営時間：24時間
入会方法：画面案内に従ってください
入会金：無料
会費：70円/分の使用料（NTTQ2回線使用）
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：東京都世田谷区
運営者：SC＋事務局
問い合わせ電話番号：非公開

音楽　ゆいNET
Computer Musicの専門NETです

アクセス番号：0467-44-0643
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：神奈川県鎌倉市
運営者：山本裕一郎
問い合わせ電話番号：非公開

音楽　V-NET 本店
書き込みパワー爆裂！

アクセス番号：0593-84-0493(代)
運営時間：24時間
入会方法：オープニング・メッセージで「0」を入力，その後の質問に答えてください
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST，0
ゲストパスワード：なし
住所：〒513　三重県鈴鹿市林崎2-29-10
運営者：V-NET企画　代表：松野秀人
問い合わせ電話番号：非公開

音楽 凡凡ネット
本格的音楽コミュニケーションネット!?

アクセス番号：075-931-3148
運営時間：24時間
入会方法：ゲストでアクセス後，入会を選択
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：京都府向日市
運営者：凡凡ネット事務局
問い合わせ電話番号：非公開

音楽 どれみネット
ぼちぼちはじめます

アクセス番号：0720-38-2591
運営時間：PM9:00→翌AM6:00
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：大阪府寝屋川市
運営者：非公開
問い合わせ電話番号：非公開

音楽 Media Sonic Logic
>>Techno>>Art>>Love

アクセス番号：0798-34-1770
運営時間：24時間
入会方法：ゲストIDでアンケートに回答可能
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：兵庫県西宮市
運営者：非公開
問い合わせ電話番号：非公開

音楽 こねこのミーちゃんBBS
音楽大好き。こねこのミーがホストです

アクセス番号：0722-85-3834
運営時間：24時間
入会方法：終了時にオンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：非公開
運営者：非公開
問い合わせ電話番号：非公開

音楽 Unison-BBS
DTM・MIDI主体の音楽ネット

アクセス番号：0727-83-7126
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒664　兵庫県伊丹市1-6-2　丹兵ビル306号
運営者：折戸伸治
問い合わせ電話番号：0727-84-0424

音楽 miss.M-NET
歌って踊れるmiss.M-NET

アクセス番号：0942-75-7581
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：MISS
ゲストパスワード：なし
住所：非公開
運営者：miss.M-NET事務局
問い合わせ電話番号：非公開

BBS新局情報

■Tiffany
豊富な話題と気楽な雰囲気の総合ネット

アクセス番号：0729-62-5953
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料（カンパを随時受付してます）
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒577　大阪府東大阪市角田1-8-23
運営者：宇佐美喜明
問い合わせ電話番号：非公開

■MAYA-NET
どなたでもご自由にどうぞ!

アクセス番号：03-5682-7133
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒120　東京都足立区大谷田2-3-35　ボナハイツ中川1-1004
運営者：馬屋原浩之
問い合わせ電話番号：03-5682-7132

■Apollo-Choco
何でもアリの初心者向けネットです!!

アクセス番号：052-719-1088
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料（ご厚意により寄付していただけると助かります）
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：GUEST
住所：愛知県名古屋市東区
運営者：迎　弘行
問い合わせ電話番号：030-258-0676

■不思議が当然のフェアリーランド
RPG専門ネット!　…になりたいな（笑）

アクセス番号：0425-92-6428
運営時間：PM10：00～翌AM8：00
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：東京都日野市
運営者：非公開
問い合わせ電話番号：非公開

あのWindows環境で，
しかもプログラムすることなく，
なんと超速(ちょっぱや)アクション・ゲームが，
すごく簡単に作れる。



新連載 クリック・アンド・プレイ

Klik & Play ゲーム作成術

Play 1
わずか30分で作れるブロックくずし！

《問い合わせ先》
Klik & Play●価格8,800円
富士通パレックス(株)
〒144 東京都大田区新蒲田1-17-25
☎03-5703-2752（土日・祝祭日をのぞく）

《動作環境》
パソコン本体：486-33MHz以上のCPUを搭載した日本語Windows3.1以上が動作するマシン
メモリ：8Mバイト以上
ディスプレイ：640×480ドット256色以上
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要

TEXT & GAME MAKING●山崎 寛

みなさん，はじめまして。ここで紹介している『Klik & Play（クリック・アンド・プレイ）』は，むずかしい言語を覚えることなく，誰でもマウス操作のみでゲームを作ることができるソフトウエアです。この連載を読んで，あなたもゲーム作りにチャレンジしませんか？

『Klik&Play』って何？

今月からはじまったこの連載では，『Klik&Play』を使ってのゲーム作りを紹介していきます。ところであなたは，話題のKlik&Playを知っていますか？
「クリック&プレイっていうと，簡単に周辺機器が使えるという，Windows95の新機能？」
「それはプラグ&プレイだ～」
というような人のために，その概要から簡単に説明していきましょう。

Klik&Playとは，アイデアさえあればマウスのみでゲームを作ることのできる，プログラミング不要のゲーム作成ソフトです。このソフトには，キャラクターや効果音などのサンプルが非常に豊富にそろっているので，自分で絵の描けない人でも簡単にゲームを作ることができます。

それでは，さっそくKlik&Playを使って，実際にゲームを作ってみましょう。あなたもKlik&Playを起動して，操作をしながら読んでください。

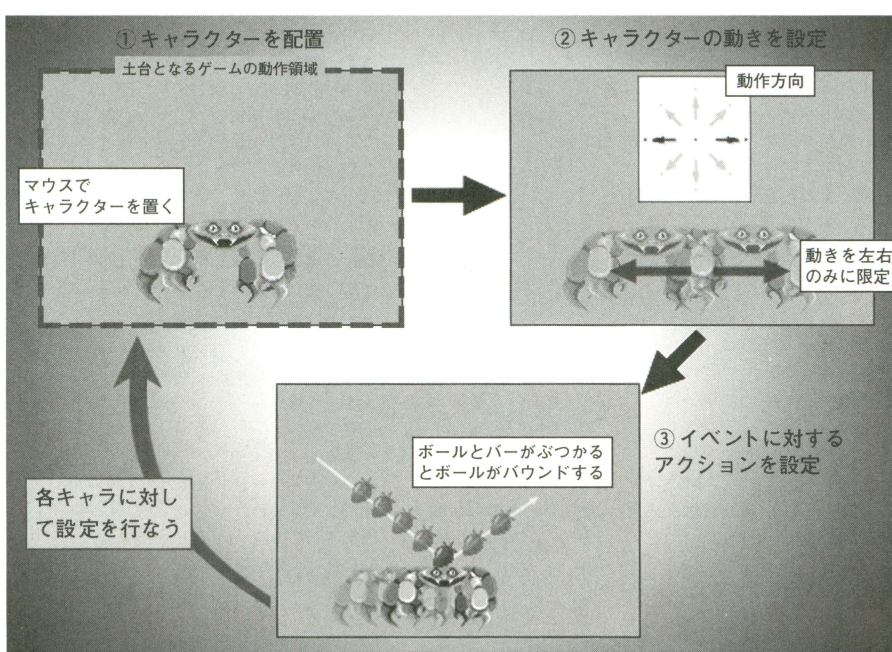
えっ，Klik&Playを持っていない？　そんな人は今すぐ，製品を買いに行きましょう。また，1月発売予定の『BASIC Magazine CD-ROM Special Vol.2』には，Klik&Play体験版が入っていますよ！

ゲームは，こうやって作る！

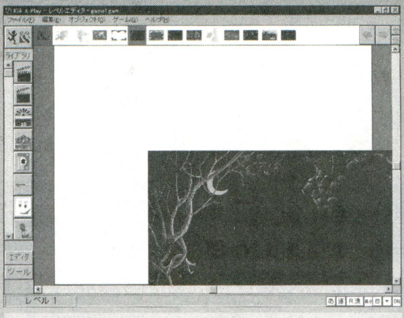
今回は最初ということで，単純なゲームを作ってみたいと思います。そこで，過去に一世をフウビした『ブロックくずし』をターゲットにすることにしましょう。何ごとも，基本は大切です。

まず最初に，**第1図**を見てください。これが，Klik&Playのゲーム作りの流れです。「こんなモンでゲームができるのか！」と思うほど簡単なことがわかるハズです。

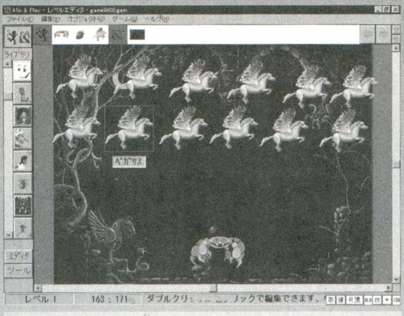
それでは，もう少しくわしく説明していきます。まず，画面には凝りたいので，背景を付けることにしましょう。Klik&Playには，豊富に背景サンプルも用意されていますので，



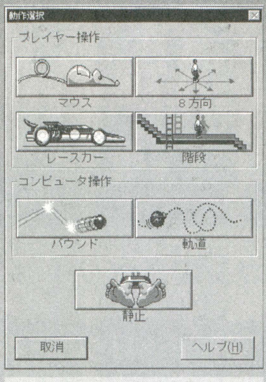
《第1図》Klik & Playのゲーム作りの流れ



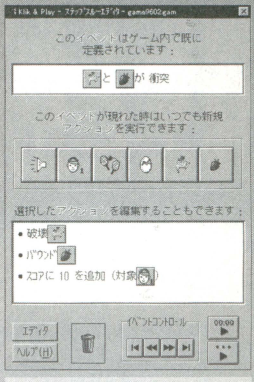
《写真1》まず背景を配置する。画面にぴったりおさまるようにしよう



《写真2》キャラクターをこのようにして配置していく。シュールな画面が自慢です(ウソ)



《写真3》動きを設定。上のほうが自分で操作する場合，下がコンピュータが動かす場合



《写真4》イベントに対するアクションを，ここで設定していくのだ！

その中から“幻想境界”を選びます(**写真1**)。選んだら，画面にちょうど収まるように位置を調整します。

つぎはキャラクターの配置です。これまたサンプルで用意されているものを拝借します(**写真2**)。今回のブロックくずしでは，プレイヤーが操るバーに“巨大ガニ”を，ボールには“いちご”を，ブロックには“ペガサス”を選びました(「なぜ？」とは聞かないこと)。

キャラクターの配置が終わったら，それぞれの動きを設定します。巨大ガニを右クリックし，メニューから[動作]-[動作選択]を選びます。すると，**写真3**のようなウィンドウがでてくるので，プレイヤー操作の中にある 8方向 ボタンを押します。そして，動作方向設定の中で，矢印を左右2方向のみにしましょう。

同じように，いちごは バウンド を選びます。ペガサスは 軌道 を選んで，速度を落として 直線 ボタンを押し，少し下に線をのばします。さらに， 反転 と 繰り返し のボタンをチェックしたらOK。一つのペガサスを設定すれば，残りもすべて同じ動きをします。

イベントの設定をして完成！

最後に，イベントの設定をします。ここでは，実際にゲームを動かして「何かが起こったとき（イベント）に何をするか（アクション）」を設定するわけです(**写真4**)。

今回は，

- **●いちごと下の端が衝突→ゲーム終了**
- **●いちごと巨大ガニが衝突→いちごバウンド**
- **●いちごとペガサスが衝突→ペガサス破壊＆いちごバウンド**
- **●すべてのペガサスが破壊→再起動**

という四つを設定すればよいわけです。

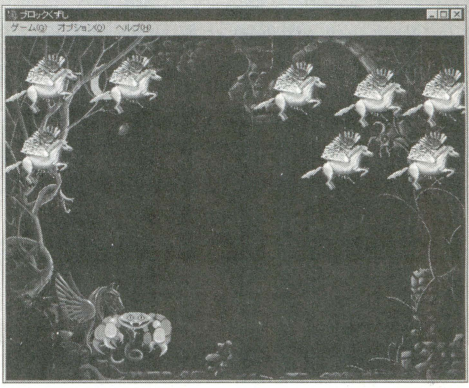
これで，ゲームは完成しました。メニューから[エディタ]-[ゲーム実行]を選べば，すぐに作ったゲームで遊ぶことができます。

さて，Klik&Playによるゲーム作成をひととおり説明してきましたが，いかがでしょうか。とても簡単に作れそうだと思いませんか？

今回は最初ということで単純なゲームでしたが，来月からはもう少し複雑なゲームの作成に挑戦してみましょう。

また，本誌別冊の『BASIC Magazine CD-ROM Special Vol.2』には，今回作成したゲームのパワーアップ版が収録されています。

てなところで，今月はここまで。来月をお楽しみに！



《写真5》ついに完成！　CD-ROM Special Vol.2に収録されているので，ぜひ遊んでみてね！

本誌別冊 BASIC Magazine CD-ROM Special Vol.2と連動

Klik＆Playデモ版と，一般ユーザーが作成したサンプル・ゲーム，もちろんこの連載で作ったゲームなどを収録しています。

『Klik&Play』オリジナルゲーム大募集！

富士通パレックスでは，『Klik＆Play』で作成したゲームのコンテストを開催します。優秀作品50タイトルは，CD-ROMに収録して富士通パレックスより発売されます。また，優秀作品の作者には，特製液晶テレビやウィンドブレーカなどの賞品が贈られる予定です(マイコンBASICマガジン賞もあるよ)。このコンテストへは，つぎのいずれかの方法で応募してください。

①フロッピーディスクなどに記録した作品を，・住所・氏名・年令・職業・電話番号を明記の上，富士通パレックス『Klik＆Play』事務局まで郵送する。

②パソコン通信NIFTY-Serveのパレックス・コンテンツステーション『Klik＆Playデータライブラリ』にアップロードする。

③ベーマガ編集部あてに郵送する（届いた作品はベーマガ編集部から富士通パレックスにお渡しします)。

応募の受付は，'96年1月10日～5月10日までです（当日消印有効)。結果の発表は，7月8日発売の本誌にて行ないます。また，優秀作品を集めたCD-ROMは，『Klik＆Play Game Collection』という名称で7月10日に発売予定です。

また，応募方法の②にあるNIFTY-Serveのパレックス・コンテンツステーションでは，『Klik＆Play』の最新情報やQ＆Aなどを行なっています。ぜひ，アクセスしてみてください(GO SPRX)。

コンテストの応募作の中から，優秀な作品を順次，本誌別冊の『BASIC Magazine CD-ROM Special』のCD-ROMに収録する予定です。お楽しみに！

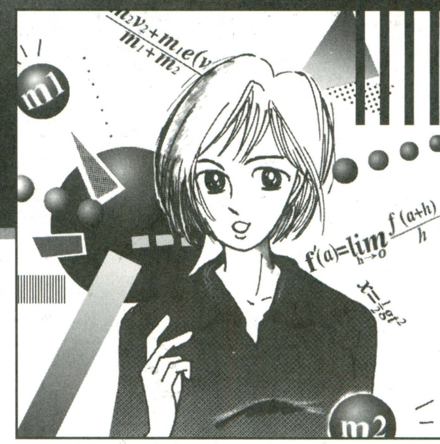
ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

先生と生徒のためのBASICプログラミング講座

第46回　パソコンで“ベクトル”を表現してみよう！

《PC-9801／9821シリーズ・FM TOWNS対応》

TEXT & PROGRAMMING●東 幸太



通常，ものの量や長さなどを示す数値は，「水1.5リットル」「2mの長さのひも」というように一つの単位で表すことができます。

しかし，状況によっては示したい情報が増加して，数字一つで表現できなくなる場合があります。たとえば，ある場所へ行こうとする場合に，現在位置から目的の場所を示そうとすると，距離だけでなく方向（角度）も示さなければなりません。

このように，複数の数値が必要となる場合には“ベクトル”という考えかたが有効です。今回は，このベクトルをパソコンでシミュレーションしてみましょう。

スカラーとベクトルのちがいは何？

ものの量や長さを数値で示す場合，必要となる数値は基本的に一つだけです。このように，一つの数値で表現できるものを“スカラー”と呼びます。これに対し，一つの数値だけでは表現できず，複数の数値を組み合わせて表現するものを“ベクトル”と呼びます。

例として，**第1図**のようなボールを見てみましょう。これは，まず「ボールの大きさは半径r」と表現できます。また,「ボールの質量M」という一つの数値でも表現できます。

つぎに，このボールを直線状のレーンに載せて転がすことを考えてみましょう。すると**第2図**のように，位置，速度，加速度をそれぞれ一つの数値x, v, aで表現できます。

これに対し，ボールを**第3図**のような平面上で転がす場合はどうなるでしょうか？　ボールの大きさや質量は一つの数値で表現できますが，ボールの位置，速度，加速度は一つの数値では表現できません。平面上の位置を特定する場合は最低限二つの数値が必要となり，位置の時間変化を示す速度，速度の時間変化を示す加速度も二つの数値が必要となるためです。

よって，通常は**第4図**のように二つの座標軸XとYを考え，ボールの位置をその座標軸に対応する値であるx, yの二つの数値で表すことになります。同じように，速度もvx, vy, 加速度もax, ayの二つの数値によって表現しなくてはなりません。

方程式をたててみよう！

第2図のような場合，ボールの運動のようすはつぎの二つの式によって計算できます。

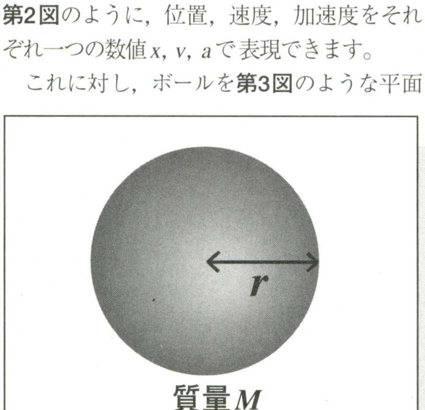
●加速度方程式

$$\frac{dv}{dt}=a \qquad \cdots式①$$

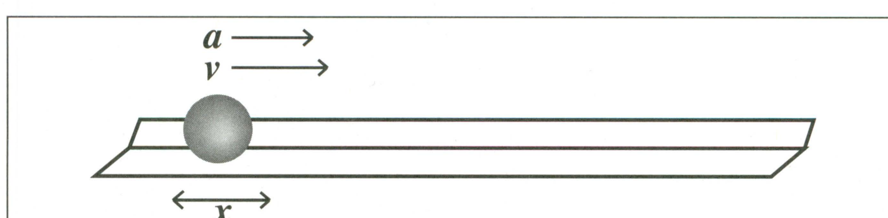
時間tが十分短く，加速度aが一定とみなせる場合は，

$$v=at+Vo \qquad \cdots式②$$

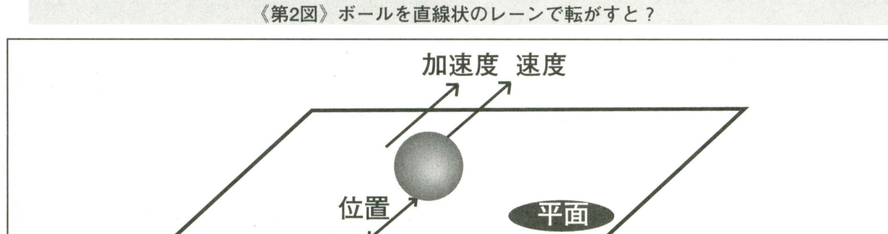
と近似できる。Voは初期速度。



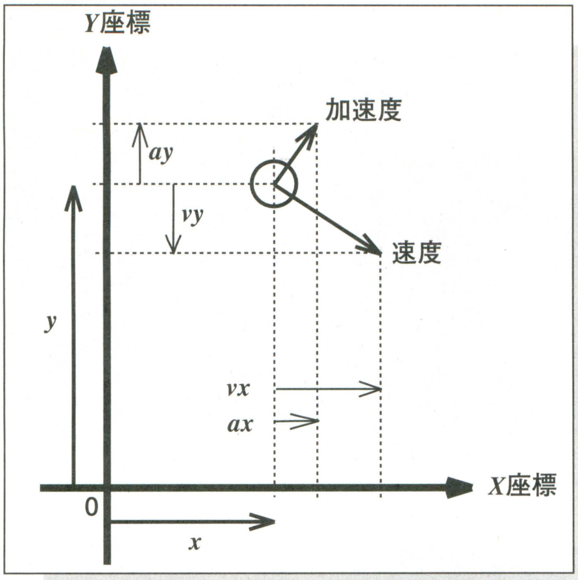
《第1図》ボールの大きさと質量



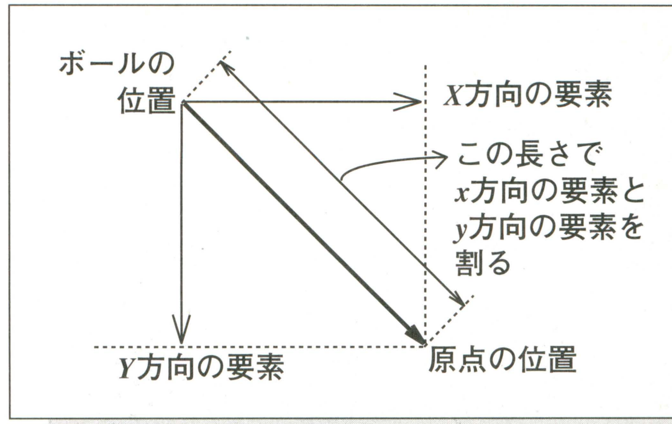
《第2図》ボールを直線状のレーンで転がすと？



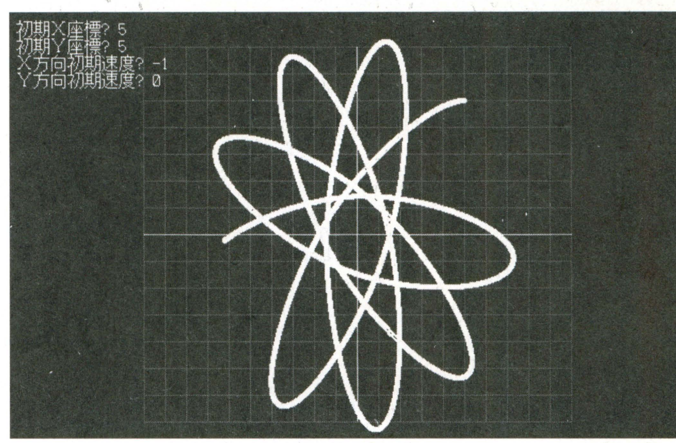
《第3図》ボールを平面上のレーンで転がすと？



《第4図》平面上の位置，速度，加速度の表現



《第5図》原点方向への加速度の計算



《写真1》リスト1を実行し，初期座標を5，5，初期速度を−1，0とした場合の結果。座標原点方向に加速されるため，座標原点をまわるような軌跡になる

●速度方程式

$\frac{dx}{dt}=v$　　　…式③

時間tが十分短く，速度vが一定とみなせる場合は，

$x=vt+Xo$　　　…式④

と近似できる。Xoは初期位置。

これらを利用してやれば，ボールの運動の軌跡(きせき)を計算できます。

第3図のような場合，ボールの運動はx方向とy方向それぞれについて計算すればよいため，加速度方程式はつぎのようになります。

$\frac{dvx}{dt}=ax$　　　…式⑤

$\frac{dvy}{dt}=ay$　　　…式⑥

速度方程式は，

$\frac{dx}{dt}=vx$　　　…式⑦

$\frac{dy}{dt}=vy$　　　…式⑧

というように，二つの式によって計算することになります。

ここで，この二つの式をくらべてみると，xとyがちがうだけで他はまったく同一であることがわかります。この場合，いちいち二つの式を取り扱うのはめんどうです。そこで，ベクトルの考えかたを導入します。

ベクトルを使うと簡単になる！

ベクトルは，二つ以上の数値をまとめたものです。この例の場合，位置はxとyの二つの数値（スカラー）で表されていますが，これをまとめて「位置ベクトルX」とします。

$X=(x\quad y)$

同様に，速度ベクトルV，加速度ベクトルAを考えます。

$V=(vx\quad vy)$

$A=(ax\quad ay)$

ベクトルは基本的には数値を拡張したようなものですから，足し算や引き算などの計算ができます。計算をする場合は，ベクトルの持っている要素を，対応するものどうしで計算します。たとえば，ベクトル（1　3）とベクトル（2　4）を足す場合は，1番目の要素の1と2，2番目の要素の3と4をそれぞれ足します。そして，結果はそれぞれ対応する要素によって構成されるベクトル（1+2　3+4），つまり，ベクトル（3　7）となります。

$(1\quad 3)+(2\quad 4)=(3\quad 7)$

なお，ベクトルの場合，足し算や引き算はできますが，掛け算や割り算は基本的には行なえません。ただし，ベクトルに数値（スカラー）をかけたり，ベクトルを数値（スカラー）で割ることができます。

$(4\quad 5)\times 3=(4\times 3\quad 5\times 3)=(12\quad 15)$

$(12\quad 8)\div 4=(12\div 4\quad 8\div 4)=(3\quad 2)$

このようなベクトルを使うと，式⑤から式⑧は，

$\frac{dV}{dt}=A$　　　…式⑨

$\frac{dX}{dt}=V$　　　…式⑩

のように表現できます。これを式①，式③と比較してみると，スカラーである変数がベクトルになっただけで，式の形自体はまったく同じです。つまり，取り扱う数値が増えたにも関わらず，表現自体はほとんど変化せず，複雑になることはないわけです。これが，ベクトルの利点です。

BASIC言語でベクトルを使うには？

さて，このようなベクトルをBASIC言語で取り扱うには，どうしたらよいでしょうか？BASICでは変数はすべてスカラーであり，そのままではベクトルは取り扱うことはできません。そこで，配列変数をベクトルのように取り扱うことによって，ベクトル計算を行ないます。

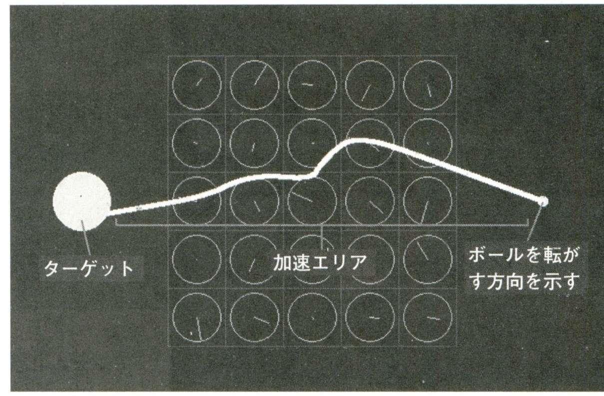
たとえば，上記のボール移動計算の場合，ベクトルである位置X，速度V，加速度Aを，それぞれ二つの要素を持つ配列変数として定義しておきます。

DIM X(1)，V(1)，A(1)

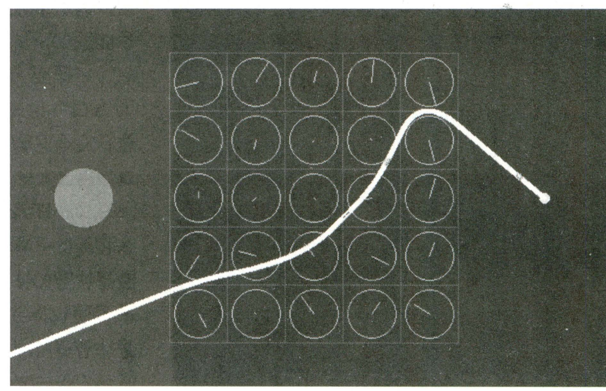
そして，計算を行なうときには，配列変数の要素それぞれについて計算を行なうように

《リスト1》ベクトルを使った平面上運動のサンプル・プログラム・リスト

```
100 SCREEN 3                          'TOWNSは 100SCREEN@ 0
110 WIDTH 80,25
120 CONSOLE 0,25,0,1              'TOWNSは 120 CONSOLE 0,25,0
130 CLS 3                                'TOWNSは 130 CLS 0
140 DT=.005
150 DIM X(1),V(1),A(1) '位置,速度,加速度ベクトルを表す配列変数
160 GOSUB *INITSCREEN                          '初期画面作成
170 GOSUB *INPUTPARAM                        'パラメータ入力
180 GOSUB *MOVEBALL                          'ボール移動表示
190 END
200 *INITSCREEN                                    '格子作成
210 FOR I=-7 TO 7
220  LINE(120,-I*25+200)-(520,-I*25+200),1
                            'TOWNSは ～(520,-I*25+200),PSET,I
230 NEXT
240 FOR I=-10 TO 10
250  LINE(I*20+320,25)-(I*20+320,374),1
                             'TOWNSは ～(I*20+320,374),PSET,I
260 NEXT
270 LINE(120,200)-(520,200),5   'TOWNSは ～(520,200),PSET,5
280 LINE(320,25)-(320,374),5    'TOWNSは ～(320,374),PSET,5
290 RETURN
300 *INPUTPARAM
310 INPUT "初期X座標";X(0)
320 INPUT "初期Y座標";X(1)
330 INPUT "X方向初期速度";V(0)
340 INPUT "Y方向初期速度";V(1)
350 RETURN
360 *MOVEBALL
370 F=0
380 WHILE F=0
390  A(0)=-X(0)             '原点方向へ向かう加速度をあたえる
400  A(1)=-X(1)
410  L=SQR(A(0)*A(0)+A(1)*A(1))
420  A(0)=A(0)/L                        '加速度の大きさは1とする
430  A(1)=A(1)/L
440  V(0)=V(0)+A(0)*DT                '加速度に応じて速度を更新
450  V(1)=V(1)+A(1)*DT
460  X(0)=X(0)+V(0)*DT                  '速度に応じて位置を更新
470  X(1)=X(1)+V(1)*DT
480  CIRCLE(X(0)*20+320,-X(1)*25+200),2,7            'ボール表示
490  IF INKEY$<>"" THEN F=1                  'キー入力があれば終了
500 WEND
510 RETURN
```



《写真2》加速エリアの特性をつかまないと，ターゲットに命中させることはむずかしいぞ



《写真3》ステージによってはクリアできない場合もあるので，そのときにはステージを更新しよう

します。たとえば，加速度ベクトル*A*に応じて速度ベクトル*V*を更新する場合，

FOR I=0 TO 1

*V(I) = A(I) * DT*

NEXT

のようにします（*DT*は刻み時間）。このような処理を行なえば，複数のスカラーを持つベクトルの計算をBASIC言語で行なえます。

この手法を利用して，平面上のボールの運動のようすを表示するプログラムを用意しました。**リスト1**を実行すると，ボールの初期位置，初期速度を聞いてくるので適当な値（x方向／y方向それぞれについて聞いてくる）を入力してください。入力すると，ボールが座標原点に向かう加速度を受けた場合の軌跡を表示します(**写真1**)。何かキーを押すと，プログラムは終了します。

ボールの加速度が座標原点方向に加わるという処理は，**第5図**のように位置ベクトルに－1を掛けたものを加速度ベクトルとしています。つぎに，この加速度ベクトルの大きさが1になるように，ベクトルの長さで*X*方向の要素と*Y*方向の要素を割ってやることで実現しています。

『平面ベクトル・ボーリング』で遊ぼう！

このプログラムを発展させたゲームとして，**リスト2**を用意しました。名付けて『平面ベクトル・ボーリング』。

リストを入力して実行すると，**写真2**のような画面が表示されます。プレイヤーは画面右端からボールを投げて，画面左のターゲットに命中させなくてはなりません。

画面中央には加速エリアがあり，格子状にいくつかのブロックに分割されています。このブロック内部では，ブロックに示されたラインの方向へ，ラインの長さに応じてボールが加速されます。この加速を予想しながら，ボールを投げる必要があります。

ボールを投げる方向は，テンキーの[4][6]キーで調整します。調整が完了したら，スペース・キーでボールを投げてください。ボールは，通過しているブロックに応じた加速を受けながら転がっていきます。

ボールがターゲットに命中すればステージ・クリア，ボールがフィールドからはみでてしまった場合はリトライとなります。リトライになった場合でも，[ESC]キーを押すとステージが更新されます。

ステージ・データは乱数によって作成しているために，クリアできないパターンになる場合があります。このような場合は，[ESC]キーでステージを更新してください。

まとめ

ベクトルは複数の数値を一度に扱えるため，対象となる要素を減らす効果があります。最初のうちはなじめないこともありますが，複数の式が一つにまとめられるというのは，非常に便利です。

ぜひ，みなさんもプログラムに応用してみてください。

本誌別冊 BASIC Magazine CD-ROM Special Vol.2と連動

ここで紹介したプログラムを，PC-98シリーズ（N88日本語BASIC対応）およびFM TOWNS用としてCD-ROMに収録しています。

```
100 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2))*100+
VAL(RIGHT$(TIME$,2))
110 SCREEN 3       'TOWNSは 110 SCREEN@ 0
120 WIDTH 80,25
130 CONSOLE 0,25,0,1
               'TOWNSは 130 CONSOLE 0,25,0
140 CLS 3                'TOWNSは 140 CLS 0
150 DT=.005
160 DIM X(1),V(1),A(1)
    '位置,速度,加速度ベクトルを表す配列変数
170 DIM AA(1,4,4)     'エリアごとの加速度
                  データを格納する配列変数
180 NS=1              '新たにステージを作成
190 WHILE -1                  '無限ループ
200  FF=0
210  WHILE FF=0
220   GOSUB *INITSCREEN    '初期画面作成
230   GOSUB *INPUTPARAM 'パラメータ入力
240   IF F=2 THEN NS=1
250   IF F=1 THEN FF=1
260  WEND
270  GOSUB *MOVEBALL      'ボール移動表示
280  IF F=1 THEN GOSUB *RETRY ELSE GOSU
B *GETTARGET
290 WEND
300 END
310 *RETRY
320 BEEP
330 F=0
340 WHILE F=0
350  K$=INKEY$
360  IF K$=CHR$(&H1B) THEN NS=1
               '[ESC]キーでステージ変更
370  IF K$<>"" THEN F=1
380 WEND
390 RETURN
400 *GETTARGET
410 BEEP
420 CIRCLE(-4*60+320,0*60+200),30,6
430 PAINT(-4*60+320,0*60+200),6,6
440 NS=1 'クリアした場合はステージ変更
450 WHILE INKEY$=""
460 WEND
470 RETURN
480 *MOVEBALL
490 F=0
500 WHILE F=0
510  IF X(0)>2.5 OR X(0)<-2.5 OR X(1)>2
.5 OR X(1)<-2.5 THEN A(0)=0:A(1)=0 ELSE
 GOSUB *CHECKACC
520  V(0)=V(0)+A(0)*DT
               '加速度に応じて速度を更新
530  V(1)=V(1)+A(1)*DT
540  X(0)=X(0)+V(0)*DT
               '速度に応じて位置を更新
550  X(1)=X(1)+V(1)*DT
560  CIRCLE(X(0)*60+320,-X(1)*60+200),2
,7                           'ボール表示
570  IF X(0)*60+320<0 OR X(0)*60+320>63
9 OR -X(1)*60+200<0
OR -X(1)*60+200>399 THEN F=1    '画面外
580  IF SQR((X(0)-(-4))^2+X(1)^2)<.5 TH
EN F=2                  'ターゲット命中
590 WEND
600 RETURN
610 *INITSCREEN
620 CLS 3               'TOWNSは 620 CLS 0
630 FOR YY=0 TO 4
640  FOR XX=0 TO 4
650   AR=RND(1)*2*3.1416
             '各エリアの加速度を乱数で設定
660   AV=RND(1)
670   IF NS=1 THEN AA(0,XX,YY)=COS(AR)*
AV  'ステージ変更なら加速度テーブル更新
680   IF NS=1 THEN AA(1,XX,YY)=SIN(AR)*
AV
690   BX=(XX-2)*60+320
700   BY=-(YY-2)*60+200
710   LINE(BX-30,BY-30)-(BX+30,BY+30),1
,B    'TOWNSは ~(BX+30,BY+30),PSET,1,B
720   CIRCLE(BX,BY),25,4
730   LINE(BX,BY)-(BX+AA(0,XX,YY)*25,BY
-AA(1,XX,YY)*25),5
      'TOWNSは ~AA(1,XX,YY)*25),PSET,5
740  NEXT
750 NEXT
760 NS=0
770 CIRCLE(-4*60+320,0*60+200),30,2
                          'ターゲット表示
780 PAINT(-4*60+320,0*60+200),2,2
790 X(0)=4
800 X(1)=0
810 RETURN
820 *INPUTPARAM
830 CIRCLE(4*60+320,0*60+200),5,6
               'ボール・スタート地点表示
840 PAINT(4*60+320,0*60+200),6,6
850 BR=-180
860 C=6
870 GOSUB *PUTLINE
880 F=0
890 WHILE F=0
900  NBR=BR
910  K$=INKEY$
920  IF K$="6" THEN NBR=BR-5
930  IF K$="4" THEN NBR=BR+5
940  IF NBR<>BR THEN GOSUB *CHECKDEG
950  IF K$=" " THEN F=1
               'スペース・キーでスタート
960  IF K$=CHR$(&H1B) THEN F=2
               '[ESC]キーでステージ変更
970 WEND
980 BRR=BR/180*3.1416
990 V(0)=COS(BRR)
1000 V(1)=SIN(BRR)
1010 RETURN
1020 *CHECKDEG
1030 C=0
1040 GOSUB *PUTLINE
1050 IF NBR>-85 OR NBR<-265 THEN NBR=BR
1060 BR=NBR
1070 C=6
1080 GOSUB *PUTLINE
1090 RETURN
1100 *PUTLINE
1110 BX=4*60+320
1120 BY=0*60+200
1130 BRR=BR/180*3.1416
1140 LINE(BX,BY)-(BX+30*COS(BRR),BY-30*
SIN(BRR)),C
     'TOWNSは ~BY-30*SIN(BRR)),PSET,C
1150 RETURN
1160 *CHECKACC          '位置ベクトルから
        対応する加速度ベクトルを求める
1170 CX=INT(X(0)+.5)+2
1180 CY=INT(X(1)+.5)+2
1190 A(0)=AA(0,CX,CY)
1200 A(1)=AA(1,CX,CY)
1210 RETURN
```

リスト入力の注意

このプログラム・リストは，PC-9801／9821シリーズの『N88日本語BASIC（86）』対応となっています。DISK BASIC，MS-DOS BASICのどちらでも動作しますが，なるべく新しいバージョンを使用するようにしてください。

FM TOWNSの『F-BASIC386』で入力する場合は，注釈に「'TOWNSは」とあるところのみ，注釈のとおりに打ち込んでください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

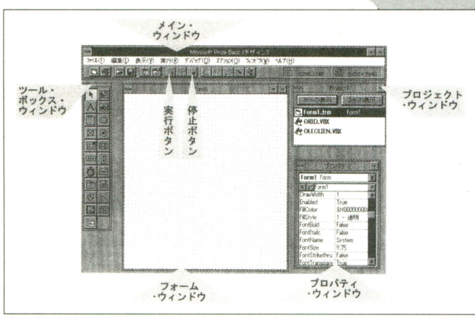
応用自由自在！ Windowsプログラミング環境をモノにする！

Visual Basic研究所

愛称 VB研

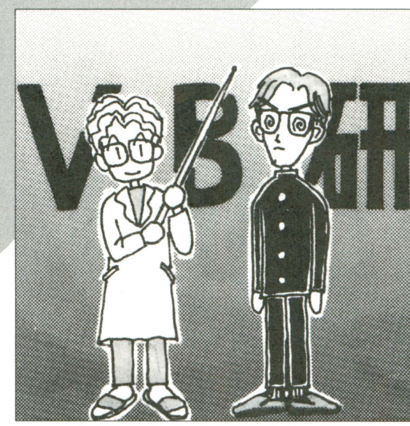
所長●竹宮 恵亀
Keiki Takemiya
Illustration●Jun Ishiguro

▼VBの起動画面



Microsoft
Visual Basic
Programming System for Windows
Ver.2.0（日本語版）

■価格40,000円
■対応機種
Windows3.0以上が動作する全機種
■問い合わせ先 マイクロソフト㈱
〒151東京都渋谷区笹塚1-50-1笹塚NAビル
☎03-5454-2300



▲VB研・所長。もうすぐおミソの29才♥ 冬休みは帰省せずに遊びまわる予定

▲助手3号。N88のBASICプログラム歴アリ。特技：メモ。近況：Javaに興味がある

第3部 ゲーム作成ツールを活用して
第8回 縦横スクロール・ゲームに挑戦！

現在，Windowsプログラミングの標準といえるのが『Visual Basic（ビジュアル・ベーシック，以降VBと略）』。その魅力を楽しくお伝えするVisual Basic研究所も，いよいよ第3部の佳境を迎えようとしています。

今月のテーマは，“ゲームを作るためのツールを作成しよう”ということです。具体的には，キャラクターに対してカラーマップの共通化とマスク用ビットマップを自動作成するツールを紹介します。

このツールを使って作ったゲームを，別冊付録のCD-ROM Special Vol.2に収録していますので，ぜひ見てくださいね！

CD-ROM Specialはもう買ったかな？

所長 読者のみなさん，明けましておめでとうございます。旧年中はたいへんお世話になりました。本年も，よろしくVB研をお引き立てお願い申しあげます。

助手 なんか，年賀状の定型文のようなあいさつですね。

所長 バカモノ！ 「1年の計は元旦にあり」というようにだな，新年一発目のあいさつは神聖かつオゴソカに行なわなくてはイカンのだ！

助手 そんなもんですかねぇ。

所長 見よ，君の今年はじめてのセリフを。「なんか」だよ？ 君の1年は，「なんか」で埋めつくされるのだ！ へへっ。

助手 へへって所長，子供じゃないんだから。もう今年で30才でしょ，もう少し落ち着いてくださいよ。

所長 そんな話は聞こえない！

助手 ところで所長，先月発売された『BASIC Magazine CD-ROM Special』のVol.1ですが。

所長 おぅ，アレか。読者のみなさんも，見てくれたかな？

助手 あの本って，ベーマガの記事とリンクした内容が，CD-ROMに収録されているんですよねぇ。

所長 そのとおり。

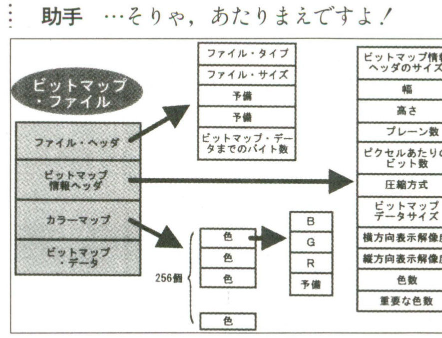
助手 VB研のデータもCD-ROMに入っていたんですが，何か見たことのないゲームだったんですけど…。

所長 そりゃそうだ。だって，今月紹介するゲームのプロトタイプを入れたんだもん。

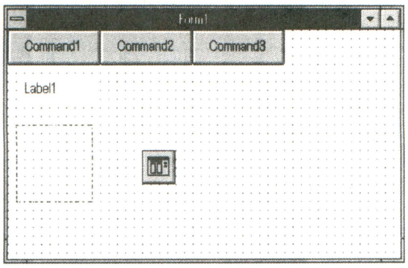
助手 へっ？

所長 だからな，「どこよりも早く，ベーマガ2月号のデータを収録！」というイキなキャッチィ・コピーを付けたんだが…。そのコピーはボツになってしまった！

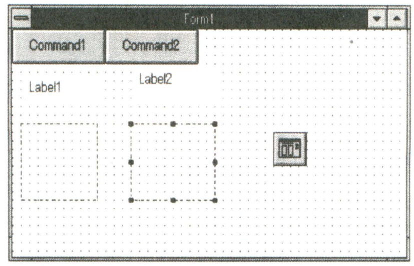
助手 …そりゃ，あたりまえですよ！



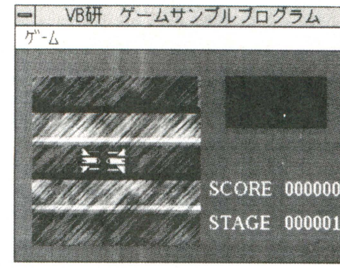
《第1図》BMP（ビットマップ）ファイルの構造はこうなっている！



《第2図》カラーマップ変換ツールのレイアウト



《第3図》CD-ROM Special Vol.2には『マスク作成ツール』を収録している



《第4図》今回のツールを使って作ったサンプル・ゲーム。とても何かのゲームに似ています

なぜこのツールが必要なのか？

所長 さて，時代を先取りするVB研，今月のお題目は“グラフィック・データをゲーム向けに加工する”ということだ。

助手 ははぁ。ペイントブラシじゃだめなんですか？

所長 うむ。基本的なデータ作成にはペイントブラシやアイコンエディタなどを使ってもいい。しかし，ゲームのグラフィック・データとして使うためには，“カラーマップの共通化”や“キャラクターのマスク用ビットマップの作成”という処理が必要になる。

助手 そういえば，これまでの連載でそんなこと言っていましたね。

所長 そこでだな，今までは「カラーマップを共通にしてね」「マスクを作成してね」と軽く言ってきたけど，実は初心者にとってはむずかしいのではないかと。

助手 はぁ。

所長 で，今回はそのためのツールを提供しましょう，というわけだ。

助手 時代を先取りというよりは，得意の“構成ミス”ですね。

所長 ふん。さて，ゲームにおいて「カラーマップを共通にする」「マスクを用意する」ということがなぜ必要なのか，もう少しくわしく説明しよう。Windows上のゲームは，たいていのマシンがサポートしている640×480ドットの256色モードでの動作を前提としている。256色モードの場合，同時に使える色の数は当然256色しかない。ところが，背景やキャラクターを256色で作成してもそれぞれ勝手に256色使ってしまうと，ゲーム画面上では256色を越えてしまう可能性がある。これを避けるためには，作成したすべてのグラフィック・データ（BMPファイル）のカラーマップを共通化しておけばよいのだ。

助手 一息に言ってしまいましたね。

所長 また，キャラクターを表示する場合，イメージやピクチャ・コントロールを使うと，四角形以外は，うまく背景と重ね合わせることができない。キャラクターと背景を重ね合わせるには，BitBltというWindowsAPIと，マスク用ビットマップ使う必要があるわけだ。

助手 今のはちょっと説明ハショリましたね。まぁ，そのあたりはこの連載でずっと説明したことですね。

所長 そして，このツールが登場するわけさ！

●これがカラーマップ変換ツールだ！

カラーマップを共通化する方法として，指定したBMPファイルのカラーマップを，べつの指定したBMPファイルのカラーマップと同じにするという方法を取ります。その手順を，簡単に説明しましょう。

《リスト1》BMPファイルのデータの宣言

```
'ビットマップファイルのヘッダ
Type BITMAPFILEHEADER '14 bytes
     bfType As Integer               'ファイルのタイプ
     bfSize As Long                  'ファイルのサイズ
     bfReserved1 As Integer          '予備
     bfReserved2 As Integer          '予備
     bfOffBits As Long               'ビットマップ
End Type

'ビットマップの情報ヘッダ
Type BITMAPINFOHEADER '40 bytes
     biSize As Long                  'ビットマップの情報ヘッダのサイズ
     biWidth As Long                 'ビットマップの幅
     biHeight As Long                'ビットマップの高さ
     biPlanes As Integer             'プレーン数
     biBitCount As Integer           '1ピクセルあたりのビット数
     biCompression As Long           '圧縮
     biSizeImage As Long             'ビットマップのサイズ
     biXPelsPerMeter As Long         '横方向の表示解像度
     biYPelsPerMeter As Long         '縦方向の表示解像度
     biClrUsed As Long               '色の数
     biClrImportant As Long          '重要な色の数
End Type

'色のデータ
Type RGBQUAD
     rgbBlue As String * 1           '青色の成分
     rgbGreen As String * 1          '緑色の成分
     rgbRed As String * 1            '赤色の成分
     rgbReserved As String * 1       '予備
End Type
```

まず，共通にしたいカラーマップを持つBMPファイルと，変換したいカラーマップを持つBMPファイルを用意します。そして，つぎのカラーマップ変換処理を行ないます。

①共通にしたいカラーマップを，指定したBMPファイルから読み込む。

②変換するカラーマップをBMPファイルから読み込む。

③それぞれのBMPファイルの各ドットについて，ピクセルの色にもっとも近い色を共通カラーマップから探し，そのカラーマップ番号をドットの値にする。

④変更したデータを，カラーマップ変換BMPファイルとして書き込む。

助手 所長，質問。

所長 え？ 何？ また構成ミスですか？

助手 ちがいますよ。えーと，二つの色がどれだけ似ているかは，どうやって求めるんですか？

所長 解説しよう。BMPファイルでは，色の情報は赤／緑／青の三つの色の成分で表現し，各成分を8ビット（0～255）の数値で表す。対象とする二つの色の成分を，それぞれR1，G1，B1とR2，G2，B2とすれば，つぎの計算式でどれだけ色が近いかを求めることができる。

$$(R1-R2)_2+(G1-G2)_2+(B1-B2)_2$$

この場合，値が小さいほど似た色となる。0の場合は，同じ色ということだ。

助手 なるほどね。

所長 つぎはマスク用ビットマップ作成ツールを紹介しよう！

●これがマスク作成ツールだ！

つづいて，キャラクター用のBMPファイルからマスク用のBMPファイルを作成する方法を説明しましょう。

最初に，変換するキャラクターのBMPファイルを，ペイントブラシや先に紹介したカラーマップ変換ツールを使って，つぎのような形式で作成します。

- **256色（8ビットカラー）**
- **キャラクターの透明色部分は黒色**
- **カラーマップの0番目が黒色，255番目が白色**

マスク作成処理は，つぎのような簡単な手順となります。

①キャラクター用のビットマップのデータをBMPファイルから読み込む。

②各ビットマップの各ドットについて，もしその値が0なら255に，それ以外なら0に変更する。つまり，透明色部分を白色に，それ以外を黒色に設定することになる。

③変更したビットマップ・データを，マスク

用BMPファイルとして書き込む。

BMPファイルのフォーマット公開!

所長　さて，これまで説明したように，ゲーム作成には“BMPファイルの知識”がなくてはいけないのだ。

助手　そうみたいですね。

所長　そこで，8ビットカラーのBMPファイル・フォーマットについて，簡単に解説を行なおう!

●これがBMPファイルの構造だ!

BMPファイルは，**第1図**のように大きくわけると“ファイル・ヘッダ”“ビットマップ・ヘッダ”“カラーマップ・データ”“ビットマップ・データ”の順に並んでいます。それぞれについて紹介していきましょう。

①ファイル・ヘッダ

ファイルのタイプを示すデータ（ビットマップの場合は“19778”），ファイルのサイズ，ビットマップ・データまでのバイト数の三つの情報が格納されています。

②ビットマップ情報ヘッダ

ビットマップの幅や高さ，ビット数，圧縮形式などの情報が格納されています。

③カラーマップ・データ

256色のBMPファイルの場合に付加される，カラーマップ。カラーマップとは，カラー情報の

《リスト2》ファイル入出力用のWindows APIの宣言

```
' API でつかう定数の宣言
Global Const READAPI = 0     '  Flags for _lopen
Global Const WRITEAPI = 1
Global Const READ_WRITE = 2

Declare Function lopen Lib "Kernel" Alias "_lopen" (ByVal lpPathName$, ByVal iReadWrite%) As Integer
Declare Function hread Lib "Kernel" Alias "_hread" (ByVal hFile%, lpBuffer As Any, ByVal wBytes&) As Long
Declare Function hwrite Lib "Kernel" Alias "_hwrite" (ByVal hFile%, lpBuffer As Any, ByVal wBytes&) As Long
Declare Function lclose Lib "Kernel" Alias "_lclose" (ByVal hFile%) As Integer
Declare Function lcreat Lib "Kernel" Alias "_lcreat" (ByVal lpPathName$, ByVal iAttribute%) As Integer
```

《リスト3》カラーマップ変換ツールのフォーム・モジュールのコード

```
Option Explicit

Dim fileHeader As BITMAPFILEHEADER
Dim info As BITMAPINFOHEADER
Dim cmap(255) As RGBQUAD
Dim srccmap(255) As RGBQUAD

Dim CmapR(255) As Integer
Dim CmapG(255) As Integer
Dim CmapB(255) As Integer
Dim srcCmapR(255) As Integer
Dim srcCmapG(255) As Integer
Dim srcCmapB(255) As Integer

Dim srcImage() As byte
Dim distImage() As byte

Sub Command1_Click ()
    Dim fn$
On Error Resume Next
    CMDialog1.DefaultExt = "BMP"
    CMDialog1.DialogTitle = "ファイルを開く"
    CMDialog1.Filter = "ﾋﾞｯﾄﾏｯﾌﾟ (*.BMP; *.DIB)|*.bmp;*.dib|All Files (*.*)|*.*|"
    CMDialog1.FilterIndex = 1
    CMDialog1.Flags = &H1000

    CMDialog1.CancelError = -1
    CMDialog1.Action = 1

    If Err = 0 Then
                    fn = CMDialog1.Filename
                    readBMP fn
                    Command2.Enabled = True
                    Image1.Width = info.biWidth * 2
                    Image1.Height = info.biHeight * 2
                    Image1.Picture = LoadPicture(fn)
                    Label1.Visible = True
    End If
End Sub

Sub Command2_Click ()
    Dim fn$
On Error Resume Next
    CMDialog1.DefaultExt = "BMP"
    CMDialog1.DialogTitle = "ﾋﾞｯﾄﾏｯﾌﾟの保存"
    CMDialog1.Filter = "ﾋﾞｯﾄﾏｯﾌﾟ (*.BMP; *.DIB)|*.bmp;*.dib|All Files (*.*)|*.*|"
    CMDialog1.FilterIndex = 1
    CMDialog1.Flags = &H2
    CMDialog1.CancelError = -1
    CMDialog1.Action = 2

    If Err = 0 Then
                    fn = CMDialog1.Filename
                    writeBMP fn
    End If

End Sub

Sub Command3_Click ()
    Dim fn$
On Error Resume Next

    CMDialog1.DefaultExt = "BMP"
    CMDialog1.DialogTitle = "ファイルを開く"
    CMDialog1.Filter = "ﾋﾞｯﾄﾏｯﾌﾟ (*.BMP; *.DIB)|*.bmp;*.dib|All Files (*.*)|*.*|"
    CMDialog1.FilterIndex = 1
    CMDialog1.Flags = &H1000

    CMDialog1.CancelError = -1
    CMDialog1.Action = 1

    If Err = 0 Then
                    fn = CMDialog1.Filename
                    readColormap fn
                    Command1.Enabled = True
    End If

End Sub

Sub Form_Load ()
    Left = (screen.Width - Width) / 2
    top = (screen.Height - Height) / 2

End Sub

Sub readBMP (fn$)
    Dim fd%, ret&, n%, size&, i%
    fd = lopen(fn$, READAPI)
    ret = hread(fd, fileHeader, LenB(fileHeader))

    If fileHeader.bfType <> 19778 Then
                    MsgBox fn + "は，ﾋﾞｯﾄﾏｯﾌﾟﾌｧｲﾙではありません。", 0, "ﾌｧｲﾙ ｵｰﾌﾟﾝ ｴﾗｰ"
                    GoTo closeFile
    End If

    ret = hread(fd, info, LenB(info))

    If info.biBitCount <> 8 Then
                    MsgBox fn + "は，8ﾋﾞｯﾄのｶﾗｰのﾋﾞｯﾄﾏｯﾌﾟﾌｧｲﾙではありません。", 0, "ﾌｧｲﾙ ﾘｰﾄﾞ
                    GoTo closeFile
    End If

    If info.biCompression <> 0 Then
                    MsgBox fn + "は，圧縮されています。", 0, "ﾌｧｲﾙ ﾘｰﾄﾞ ｴﾗｰ"
                    GoTo closeFile
    End If

    If info.biClrUsed = 0 Then
                    info.biClrUsed = 256
    End If

    size = ((info.biWidth + 3) ¥ 4) * 4
        If info.biSizeImage = 0 Then
                    info.biSizeImage = size * info.biHeight
    End If

    ReDim srcImage(size - 1, info.biHeight - 1)
    ReDim distImage(size - 1, info.biHeight - 1)

    ret = hread(fd, cmap(0), LenB(cmap(0)) * info.biClrUsed)

    For i = 0 To 255
                    CmapR(i) = 0
                    CmapG(i) = 0
                    CmapB(i) = 0
    Next i
    For i = 0 To info.biClrUsed - 1
                    CmapR(i) = Asc(cmap(i).rgbRed)
                    CmapG(i) = Asc(cmap(i).rgbGreen)
                    CmapB(i) = Asc(cmap(i).rgbBlue)
    Next i

    ret = hread(fd, srcImage(0, 0), info.biSizeImage)

closeFile:
    ret = lclose(fd)
End Sub


Sub readColormap (fn$)
    Dim fd%, ret&, i%

    fd = lopen(fn$, READAPI)
    ret = hread(fd, fileHeader, LenB(fileHeader))

    If fileHeader.bfType <> 19778 Then
                    MsgBox fn + "は，ﾋﾞｯﾄﾏｯﾌﾟﾌｧｲﾙではありません。", 0, "ﾌｧｲﾙ ｵｰﾌﾟﾝ ｴﾗｰ"
                    GoTo closeFile2
    End If

    ret = hread(fd, info, LenB(info))

    If info.biBitCount <> 8 Then
                    MsgBox fn + "は，8ﾋﾞｯﾄのｶﾗｰのﾋﾞｯﾄﾏｯﾌﾟﾌｧｲﾙではありません。", 0, "ﾌｧｲﾙ ﾘｰﾄﾞ ｴﾗｰ"
                    GoTo closeFile2
    End If

    If info.biCompression <> 0 Then
                    MsgBox fn + "は，圧縮されています。", 0, "ﾌｧｲﾙ ﾘｰﾄﾞ ｴﾗｰ"
                    GoTo closeFile2
    End If

    If info.biClrUsed = 0 Then
                    info.biClrUsed = 256
    End If

    For i = 0 To 255
                    srcCmapR(i) = 0
                    srcCmapG(i) = 0
                    srcCmapB(i) = 0
    Next i

    ret = hread(fd, srccmap(0), LenB(srccmap(0)) * info.biClrUsed)

    For i = 0 To info.biClrUsed - 1
                    srcCmapR(i) = Asc(srccmap(i).rgbRed)
                    srcCmapG(i) = Asc(srccmap(i).rgbGreen)
                    srcCmapB(i) = Asc(srccmap(i).rgbBlue)
    Next i

closeFile2:
    ret = lclose(fd)
End Sub

Sub writeBMP (fn$)
    Dim fd%, ret&, i%, j%, h%
    Dim distIndex, srcIndex%, dist&, tmpDist&, d1&, d2&, d3&

    mousePointer = 11
    For h = 0 To info.biHeight - 1
                    For i = 0 To info.biWidth - 1
              srcIndex = Asc(srcImage(i, h).data)
              dist = 999999
              distIndex = 0

              For j = 0 To 255
                                    d1 = srcCmapR(j) - CmapR(srcIndex)
                                    d2 = srcCmapG(j) - CmapG(srcIndex)
                                    d3 = srcCmapB(j) - CmapB(srcIndex)
                                    tmpDist = d1 * d1 + d2 * d2 + d3 * d3

                                    If tmpDist < dist Then
                              dist = tmpDist
                              distIndex = j
                                    End If
              Next j

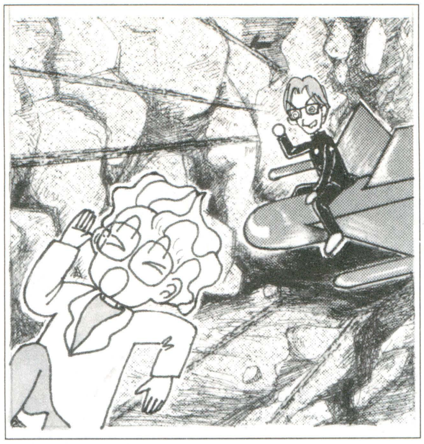
              distImage(i, h).data = Chr(distIndex)
                    Next i
    Next h

    mousePointer = 0

    fd = lcreat(fn, 0)
    fileHeader.bfOffBits = 1078
    ret = hwrite(fd, fileHeader, LenB(fileHeader))
    info.biClrUsed = 0
    ret = hwrite(fd, info, LenB(info))

    ret = hwrite(fd, srccmap(0), LenB(srccmap(0)) * 256)
    ret = hwrite(fd, distImage(0, 0), info.biSizeImage)

    ret = lclose(fd)
End Sub
```



並びです。カラー情報は青，緑，赤の値によって表現され，各8ビットのデータを持ちます。

④ビットマップ・データ

256色のBMPファイルの場合は，1ドットあたり8ビットでカラーマップの番号を示しています。

リスト1に，各情報の型の宣言を示します。

BMPファイルにアクセスするには？

所長　つぎに，BMPファイルをプログラムから扱う方法を紹介しよう。

●これがファイル入出力Windows APIだ！

BMPファイルは，バイナリ形式のデータです。VBでは，GETやPUTステートメントを使えばバイナリ形式のファイル入出力ができますが，効率が悪いので“_lopen”“_lcreat”“_hread”“_hwrite”“_lclose”という五つのWindows APIを使います。それぞれ，ファイルのオープン，ファイルの作成，読み込み，書き込み，ファイルのクローズを行ないます。

その使いかたは，_lopenや_lcreatでオープンしたファイルを，_hreadや_hwriteを使ってファイルの入出力を行ない，_lcloseを使ってクローズします。

それでは，各APIについて簡単に説明しましょう。_lopenの第1引数はオープンするファイル名を指定し，第2引数は読み込みか書き込みかを指定します。

_lcreatの第1引数は作成するファイル名を指定し，第2引数は0を指定します。

_hreadの第1引数は_openや_creatの戻り値を指定し，第2引数はデータを読み込む変数を，第3引数は読み込むデータのバイト数をそれぞれ指定します。

_hwriteの第1引数は_openや_creatの戻り値を指定し，第2引数はデータを書き込む変数を，第3引数は書き込むデータのバイト数をそれぞれ指定します。

_closeの第1引数は，_openや_creatの戻り値を指定します。

各Windows APIの宣言を**リスト2**に挙げておきます。

カラーマップ変換ツール入力のしかた

所長　今月は誌面のつごうから，全部のリストは掲載できないので，『カラーマップ変換ツール』のリストのみを掲載している。入力のしかたは，つぎのとおりだ。あと，このプログラムを動作させるには，VB以外に『ビジュアルコントロールパック』が必要となるので注意してほしい。

①このプログラムで使うのは，フォーム，ボタン三つ，イメージ，ラベル，コモン・ダイアログのカスタム・コントロールです。これらを**第2図**のように配置します。

②各フォームやコントロールのプロパティを，**第1表**のように設定します。

③フォームのコードとして**リスト3**を，コードモジュールのコードとして**リスト4**を入力します。

助手　ほほぉ。で，この使いかたは？

所長　まずカラーマップの読み込みボタンを押して，共通カラーマップを持つBMPファイルを指定する。つぎにBMPファイルの読み込みボタンを押して，カラーマップを変換するBMPファイルを指定する。最後にカラーマップの変換ボタンを押して，変換した結果を格納するファイル名を指定する。以上。

《リスト4》カラーマップ変換ツールのコード・モジュールのコード

```
' API でつかう定数の宣言
Global Const READAPI = 0      '  Flags for _lopen
Global Const WRITEAPI = 1
Global Const READ_WRITE = 2

'ビットマップファイルのヘッダ
Type BITMAPFILEHEADER '14 bytes
    bfType As Integer          'ファイルのタイプ
    bfSize As Long             'ファイルのサイズ
    bfReserved1 As Integer     '予備
    bfReserved2 As Integer     '予備
    bfOffBits As Long          'ビットマップ
End Type

'ビットマップの情報ヘッダ
Type BITMAPINFOHEADER '40 bytes
    biSize As Long             'ビットマップの情報ヘッダのサイズ
    biWidth As Long            'ビットマップの幅
    biHeight As Long           'ビットマップの高さ
    biPlanes As Integer        'プレーン数
    biBitCount As Integer      '１ピクセルあたりのビット数
    biCompression As Long      '圧縮
    biSizeImage As Long        'ビットマップのサイズ
    biXPelsPerMeter As Long    '横方向の表示解像度
    biYPelsPerMeter As Long    '縦方向の表示解像度
    biClrUsed As Long          '色の数
    biClrImportant As Long     '重要な色の数
End Type

'色のデータ
Type RGBQUAD
    rgbBlue As String * 1      '青色の成分
    rgbGreen As String * 1     '緑色の成分
    rgbRed As String * 1       '赤色の成分
    rgbReserved As String * 1  '予備
End Type

Declare Function lopen Lib "Kernel" Alias "_lopen" (ByVal lpPathName$, ByVal iReadWrite%) As Integer
Declare Function hread Lib "Kernel" Alias "_hread" (ByVal hFile%, lpBuffer As Any, ByVal wBytes&) As
Long
Declare Function hwrite Lib "Kernel" Alias "_hwrite" (ByVal hFile%, lpBuffer As Any, ByVal wBytes&)
As Long
Declare Function lclose Lib "Kernel" Alias "_lclose" (ByVal hFile%) As Integer
Declare Function lcreat Lib "Kernel" Alias "_lcreat" (ByVal lpPathName$, ByVal iAttribute%) As
Integer



Type byte
    data As String * 1
End Type
```

助手　ふーん。『マスク作成ツール』のリストは，どこにあるんですか？

所長　だ・か・ら，さっき言ったろ？　誌面のつごうで掲載できないの！

助手　あれ，それって構成ミ…。

所長　だァー！　おまけとして今回のツールを使って**第4図**のような縦横スクロール・ゲームを作ったからガマンしなさい。

助手　ほほう。これはおもしろそうなゲームですこと。先月見たけど。で，そのリストはどこに？　やぁ，構成ミスだぁ。

所長　キサマぁ！

助手　冗談ですよ，じょ・う・だ・ん。

所長　ゆ，許さん！　えぇーい，キサマはクビだ！　クビクビ。

助手　えー，それは困る。

所長　ふん，それなら卒業させてやるから，来月までに卒業制作プログラムを完成させたまえ！

助手　えぇー，来月まで？　それって急すぎませんか？

所長　というわけで，急展開を見せるVB研，いよいよ来月が第3部最終回です！　って，ほら予告まで打っちゃった。だから，来月まで。決定。

助手　とほほ。

所長　CD-ROM Special Vol.2には，今回のプログラムの実行形とソース・プログラムの他，**第2表**のようにVB体験版バージョン2.0と4.0を収録しています。そちらもよろしく！

《第1表》カラーマップ変換ツールのプロパティ

Form1	
Caption BackColor	カラーマップ変換プログラム &H00CHCHCH
Command1	
Caption	カラーマップの読み込み
Command2	
Caption	BMPファイルの読み込み
Command3	
Caption	カラーマップの変換
Label1	
Caption	ビットマップ:

《第2表》CD-ROM Special Vol.2に収録予定のプログラム

名　称	内　容
VB2.0体験版	おなじみWindows3.1で動作するタイプ
VB4.0体験版	Windows95で動作する32ビット版
カラーマップ変換ツール	今月紹介したツール
マスク作成ツール	今月紹介したツール
VB研ゲームサンプル	Vol.1から収録されている謎のゲーム。今回は音付き

ワンランク上のWindowsプログラミングを実現する！
簡単に高速処理プログラム＆ゲームが作れる

Delphi（デルファイ）完全マスターへ



第4回　Delphiでアクション・ゲームを作ろう②

TEXT & PROGRAMMING●野多 良

簡単・高速がウリの『Delphi for Windows（デルファイ・フォー・ウィンドウズ，以降Delphiと略）』は，ホビー・プログラマーには最適な開発言語です。

今回は前回の予告どおり，アクション・ゲームの画面描画について解説していきます。とくに，画面からちらつきをなくす，プロも使う画面描画テクニック“ダブル・バッファリング”を中心に紹介していきましょう。

Borland
Delphi for Windows（日本語版）
■価格29,800円
■発売中
■問い合わせ先
ボーランド㈱　☎03-5350-9380

ちらつきの原因は何だ？

前回のサンプル・ゲームでは，“TImageコンポーネント”（コンポーネントとは部品のこと）を使ってキャラクターを表示していました。しかし，この方法を使ったのでは，移動するたびにキャラクターがちらついてしまい，アクション・ゲームのウリの一つである“画面描画（びょうが）のなめらかさ”が失われてしまいます（**第1図**）。

ちらつきをなくすためには，“なぜキャラクターがちらついて見えたのか”を知らなければなりません。

前回のサンプル・プログラムでは，

①キャラクター（TImage）の位置を更新する
②フォームのキャラクターによって隠されていた部分を，本来のフォームの色で塗りつぶす
③キャラクターを新しい位置に表示する

ということが行なわれていました（**第2図**）。といっても，プログラムで行なっているのは①の部分だけで，②と③の部分はWindows（正確にはWindowsのメッセージに応答するDelphiの内部関数）が自動的に行なっています。

第2図を見るとわかるとおり，この方法では②のときに一瞬キャラクターが消え，③で新たに描かれるまではキャラクターが表示されていません。実は，これがちらつきの原因になっているのです。

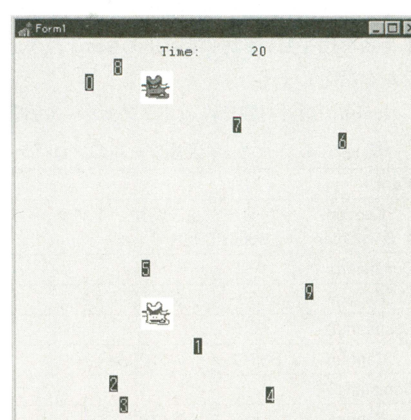
これが解決方法なのだ！

それでは，これをどうやって解決すればいいのでしょうか？　アクション・ゲームでは通常，裏バッファと呼ばれる仮想画面を利用した“ダブル・バッファリング”という手法を使います。

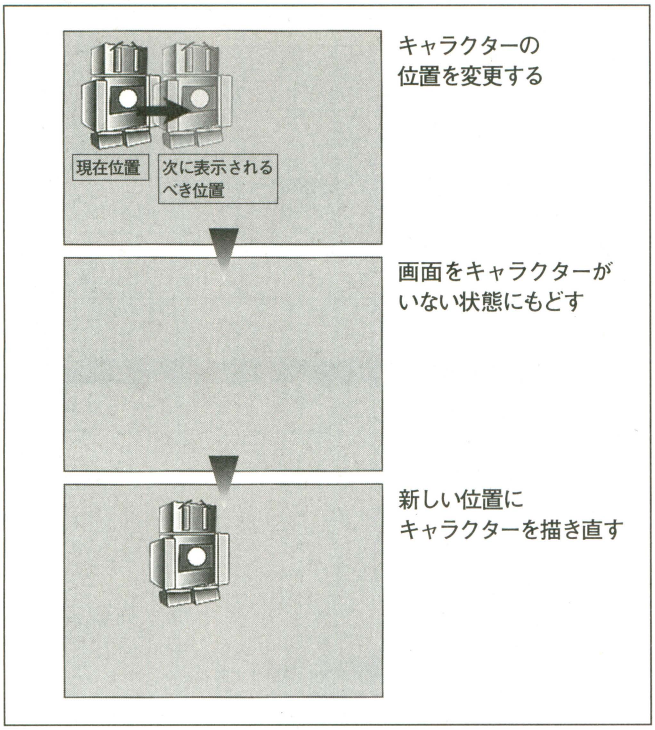
裏バッファは，“実際のスクリーン”と“内部での画面イメージ”のあいだで，クッションのような役割を果たします。具体的にいうと，ダブル・バッファリング方式による画面表示は，以下のような手順で行なわれます（**第3図**）。

①キャラクターの位置を変更する
②バッファに画面イメージを作成する
③バッファに作られた画面イメージを，実際のスクリーンに表示する

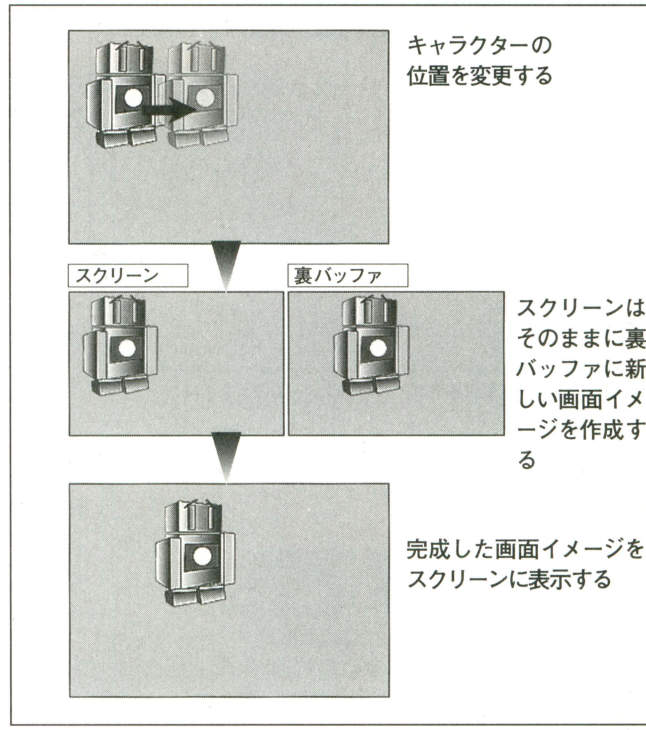
この方法を使うと，複数のキャラクターの表示を行なう場合も，実際にスクリーンを更新するのは一度だけですみます。また画面を更新するときに，前回の画面イメージに新しいイメージを重ね描きすることができる，画



《第1図》前回のサンプル・ゲームでは，キャラクターの描き換え時にちらつきが目立った



《第2図》TImageをキャラクター表示に使った場合の，画面の更新



《第3図》ダブル・バッファリングによる画面の更新

面に何も表示されていない瞬間というものがなくなります。

Delphiで実現してみる！

それでは，実際にDelphiでダブル・バッファリングを“する”“しない”という場合の，画面表示の差を見てみることにしましょう。プログラムの内容は，フォームの左から右までをImage1で表されたキャラクターが移動するというものです(**第4図**)。

サンプル1(**第5図,リスト1**)がバッファリングをしない場合，サンプル2(**第6図,リスト2**)がバッファリングをした場合です。実際に実行してみるとわかるとおり，バッファリングをしたほうが，圧倒的にきれいなちらつきのない画面描画が行なわれています。

それでは，プログラムの解説をしていきましょう。“for～to”ループでキャラクターのX座標を変化させています。“while～do”文は，前回説明したGetTickCount命令を使った，いわゆるウエイト命令です。この場合，描画間隔を最低0.1秒開けるために使用しています。

サンプル2における，TImage型“imgBuffer”が，このプログラムで裏バッファの役割を果たしています。imgBufferは，Visibleプロパティが“false”に設定されているので，画面にはその内容は見えません。

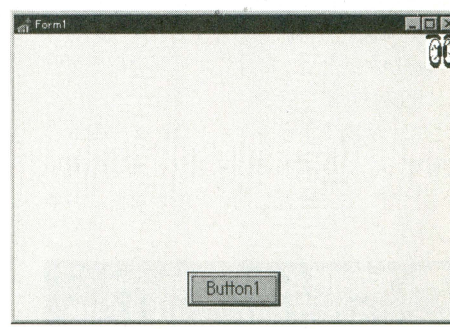
描画部分の最初にあるPatBlt命令は，バッファの初期化（背景色である白で塗りつぶす）を行なっています。このPatBlt命令は，グラフィック用Windows APIであるGDI(Graphic Device Interface)の命令です。

Delphiでは，TCanvasオブジェクトのもとに，GDI命令をDelphiの標準命令（CopyRect／FillRect／BrushCopyなど）として置き換えていますが，それらDelphi標準のグラフィック命令は高機能化されているぶん，直接APIを呼びだすのとくらべると少々遅くなっているようです。アクション・ゲームでは，直接APIを呼んだほうがいいでしょう。

つぎのBitBlt命令（矩形イメージの転送命令でDelphi標準命令ではCopyRect)は，バッファにImage1のキャラクターを表示する命令です。このBitBlt命令は，ゲームにおける画面表示の基本的な命令となります。BitBlt命令の書式はつぎのとおりです。

BitBlt (転送先のCanvasのHandle,
X座標,
Y座標,
幅,
高さ,
転送元のCanvasのHandle,
X座標,
Y座標,
転送方法);

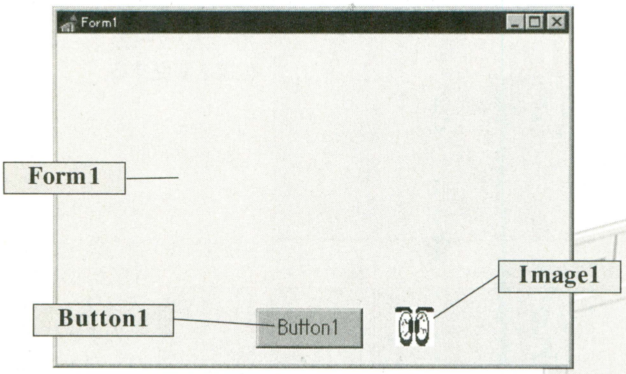
注意する点として，ここで使用するHandleは，ウィンドウ・ハンドル(hWnd)ではなく，



《第4図》サンプル・プログラムの画面。キャラクターがフォームの左から右端へと移動する

デバイス・コンテキストのハンドル(hDC)であることがあげられます。TForm.Handle（これはhWnd）などを渡しても正常に動作しません。Delphiでは，TCanvasのHandleプロパティでhDCを得ることができます。また，GetDC(hWnd)命令でhWndをhDCに変換することもできます。

最後の引数である転送方法は，DelphiのヘルプでcopyModeを検索すると得られる定数です。今回使用した“cmSrcCopy”というのは普通の重ね描きコピーの指定ですが，その他にも，転送元と転送先の対応するドット単位でのANDやORなどの演算（ラスタ・オペレーション）を指定することもできます。これを利用することによって，ビットマップのくりぬきや重ね合わせなどが可能となり，いわゆるスプライトの表現もできるわけです（くわしくは次回で説明する予定）。



《第5図》サンプル1のフォームのデザイン

《第1表》サンプル1のコンポーネント＆プロパティ一覧

名前	型	プロパティ	変更
Form1	TForm	Ctl3D	false
Image1	TImage	AutoSize	true
		Left	280
		Picture	32×32ドットのビットマップ
		Top	226
Button1	TButton	Left	166
		Top	227

最後のBitBlt命令は，バッファの内容をフォームにコピーする命令です。このときに，実際の画面更新が行なわれます。

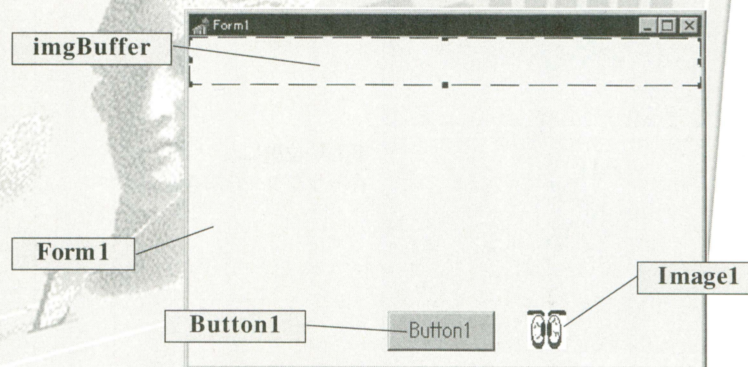
次回予告なのだ！

今回はサンプル・ゲームはなしです。せっかくですから，腕試しに前回のサンプル・ゲームを，今回使った“ダブル・バッファリング”のテクニックを使って書き直してみると，実際的な使いかたが身に付くでしょう。やりかたがわかったら，自分のオリジナル・ゲームに反映させてください。

さて，次回はようやくキャラクター表示の最重要ポイントである“スプライト”の実現方法について，解説したいと思います。お楽しみに。

本誌別冊 BASIC Magazine CD-ROM Special Vol.2と連動

ここで紹介したプログラムの実行型，ソースリストをCD-ROMに収録しています。



《第6図》サンプル2，3のフォームのデザイン

《第2表》サンプル2，3のコンポーネント＆プロパティ一覧

名前	型	プロパティ	変更
Form1	TForm	Ctl3D	false
Image1	TImage	AutoSize	true
		Left	280
		Picture	32×32ドットのビットマップ
		Top	226
Button1	TButton	Left	166
		Top	227
imgBuffer	TImage	Align	alTop
		Height	40
		Name	imgBuffer
		Visible	false（※）

（※）サンプル3では，trueとする

TImageコンポーネントのRefreshメソッドを使った方法

本文中説明した方法が一般的なダブル・バッファリングですが，実はDelphiではもっと簡単に実現する方法があります。

Windowsのグラフィックには，そのイメージの保存方法によって二つの種類があります。それはグラフィック・イメージが画面上だけのものか，メモリ上にもその内容が保持されているかというちがいです。

TImageによるグラフィックは，メモリ上にそのコピーが存在しています。そのためサンプル1を実行したあと，何か他のウィンドウを上に重ねてフォームを隠し，再びウィンドウをよけると，画面右端にはキャラクターがもとどおり表示されます。これは，メモリ上に保存されていたイメージを使ってキャラクターを再描画しているからです。サンプル2を実行し同様のことを行なった場合，キャラクターは消えてしまいます。これは，フォームのCanvasに描かれたグラフィックは，画面上だけにしか存在しておらず，再描画に必要なデータが存在しないからです。

つまり，TImageには裏バッファとして使うことのできる仮想画面が，あらかじめ存在するのです。これを利用したのがサンプル3になります。

ここで使われているRefreshという命令は，TImageのグラフィック・イメージを更新して実際に画面に反映させる命令です。Windowsによる画面の更新は通常，Windowsがヒマな（他のアプリケーションの処理をしていない）ときに行なわれますが，この命令を使うことによって，プログラム中の自分の好きなタイミングで画面を更新することができます。逆に，プログラムの処理中イメージを更新したいときは，この命令を実行しないと，プログラムが終了するまで画面が更新されないということが起こります。

この方法のほうが，本文中で説明した方法よりも簡単です。ただし，これはWindowsのシステムに依存した方法であり，一般的なダブル・バッファリングは本文で説明したような手順で行ないます。また，環境にも左右されますが，Refreshメソッドを使った方法のほうが本文で説明した方法よりも多少遅くなるようです。

他の開発環境などでも応用が利く，サンプル2の方法を基本として覚えておいたほうがいいでしょう。

《リスト1》サンプル1のコード（宣言部などは省略）

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
var{変数宣言}
  LastTickCount:longint;{前回の描画時間}
  i:integer;{ループのカウンタ}
begin
  Image1.Top:=0;
  LastTickCount:=GetTickCount;{スタート時間を取得}
  for i:=0 to ClientWidth-Image1.Width do{X座標を変化}
  begin
    while GetTickCount-LastTickCount<100 do
      Application.ProcessMessages;{0.1秒のウエイト}
    LastTickCount:=GetTickCount;
    Image1.Left:=i;{Image1を移動}
    Refresh;
  end;
end;
```

《リスト2》サンプル2のコード（宣言部などは省略）

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
var
  LastTickCount:longint;
  i:integer;
begin
  LastTickCount:=GetTickCount;
  for i:=0 to ClientWidth-Image1.Width do
  begin
    while GetTickCount-LastTickCount<100 do
      Application.ProcessMessages;
    LastTickCount:=GetTickCount;

    PatBlt(imgBuffer.Canvas.Handle,
           0,0,imgBuffer.Width,Image1.Height,
           cmWHITENESS);{バッファのクリア}

    BitBlt(imgBuffer.Canvas.Handle,{キャラクタのバッファへの描画}
           i,0,Image1.Width,Image1.Height,
           Image1.Canvas.Handle,
           0,0,cmSrcCopy);

    BitBlt(Canvas.Handle,{バッファの内容をフォームに表示}
           0,0,imgBuffer.Width,Image1.Height,
           imgBuffer.Canvas.Handle,
           0,0,cmSrcCopy);
  end;
end;
```

《リスト3》サンプル3のコード（宣言部などは省略）

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
var
  LastTickCount:longint;
  i:integer;
begin
  LastTickCount:=GetTickCount;
  for i:=0 to ClientWidth-Image1.Width do
  begin
    while GetTickCount-LastTickCount<100 do
      Application.ProcessMessages;
    LastTickCount:=GetTickCount;

    PatBlt(imgBuffer.Canvas.Handle,{バッファの消去}
           0,0,imgBuffer.Width,imgBuffer.Height,cmWHITENESS);

    BitBlt(imgBuffer.Canvas.Handle,{キャラクタの描画}
           i,0,Image1.Width,Image1.Height,
           Image1.Canvas.Handle,
           0,0,cmSrcCopy);

    imgBuffer.Refresh;{画面の更新}
  end;
end;
```

Delphiの32ビット版はPascalじゃない!?

Delphi32ビット版の発売が待ち遠しい今日この頃，Delphiの発売元ボーランドが，またまた新しい言語を開発しているという話です。それには“Java（ジャバ）”という言語を採用しているとか。

たぶん，Javaという名前を知っている人はあまりいないのではないでしょうか。インターネットに興味がある人ならば，“HotJava（ホットジャバ）”というインターネット・ブラウザの名前は知っているかもしれません。このHotJavaには，Windows95／NT上で動作するJavaが1セット収録されています（ちなみに，HotJavaはインターネットなどからフリーで手に入れることができますが，圧縮して3Mバイト以上という大きさのため，落とすのは少々大変かもしれません）。

Javaとはサン・マイクロシステムズが開発した新しい言語です。Javaの特徴は，シンプルかつ，きちんとしたオブジェクト指向言語として設計されていることです。

Javaで書かれたプログラムは，たとえば下記のようなものとなります。

これを見るとわかるとおり，Javaの言語仕様はC++に非常によく似ています。しかし，Object Pascal（オブジェクト・パスカル）に近い部分もかなりあるようです。

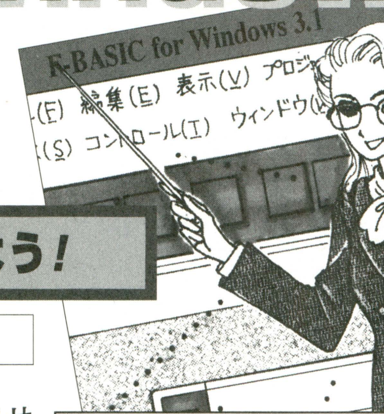
このJavaを採用した言語がDelphiの後を継ぐものになるのか，それともまったくべつのものになるのかは現時点では情報不足のためよくわかりませんが，その登場が楽しみな言語の一つです。

```
class BubbleSortAlgorithm extends SortAlgorithm {
  void sort(int a[]) {
    for (int i = a.length; --i>=0; )
      for (int j = 0; j<i; j++) {
        if (stopRequested) {
          return;
        }
        if (a[j] > a[j+1]) {
          int T = a[j];
          a[j] = a[j+1];
          a[j+1] = T;
        }
        pause(i,j);
      }
  }
}
```

リニューアル

Windowsでこれまでの BASICプログラミング資産が生かせる！

F-BASIC for Windows プログラム教習所



第6段階　F-BASICでAPIを活用してみよう！

TEXT & PROGRAMMING●結城 兎

寒さもピークを迎えようとする中，みなさんカゼなどひいていませんか？　いよいよ受験シーズンですね。受験を終えてホッとした人は，これまでのBASIC言語と高い互換性を誇るF-BASIC for Windows（以降F-BASIC Winと略）で，Windowsプログラミングに挑戦してみませんか？

今回は，Windowsプログラミングの中で重要なキーワードである“Windows API”を，F-BASIC Winで使う方法を紹介しましょう。

■F-BASIC for Windows V3.1
価格35,000円
■対応環境：日本語Windows3.1以上
メモリ2Mバイト以上
HDD空き容量4Mバイト以上
■問い合わせ先
富士通ミドルウェア株式会社
（祝日を除く月～金9:00～12:00,13:00～17:00）
☎045-471-0282

よく聞くけど“API”って何なの？

この連載では，Windowsでプログラムを作っていくときに，F-BASIC Win独自の命令を使ってきました。

しかし，Windows本来の機能を十二分に使うためには，Windows API（Application Programming Interface）を使ってプログラミングしなければなりません。

では，このAPIとは一体何なのでしょう？　簡単にいってしまえば，関数の集合体ともいえるでしょう（**第1表**）。Windowsは，PC-98シリーズやFM TOWNSなど異なる機種間での互換性を持たせるために，このAPIを用意しています。

たとえば画面描画をするときに，プログラムが直接VRAMに描き込むようなことをすると，機種間で不具合が生じることになります。Windowsが用意している描画APIを使えば，たとえそれがDOS／VパソコンでもFM TOWNSでも，同じ動作をしてくれるわけです（**第1図**）。

それでは，このWindows APIを実際に使って，どのようなことができるのかを確かめてみましょう。

APIを使う準備をしよう！

一概にWindows APIといっても，その数は1,500種類以上にものぼります。そのすべてを解説するには誌面がたりないので，いくつかを簡単なサンプル・プログラムを交えて紹介していくことにしましょう。

F-BASIC WinでWindows APIを使うには，その関数をまず定義しなければなりません。その書式は，

declare function <API NAME> lib <lib NAME> [cdecl] (パラメータ)

となっています。

<API NAME>には，使いたいWindows APIの関数の名前を記述します。

つぎに，<lib NAME>でそのWindows APIの定義されたライブラリの名前を書きます。Windows APIは，基本的にはWindowsの“system”ディレクトリにある，“gdi.exe”“krnl386.exe”“user.exe”に定義されています（拡張子はEXEになっているが実際にはDLL）。その関数が定義されているDLLを記述すればいいのです。

そのつぎの，

cdecl

は，付けた場合にはC言語の規則にしたがって，パラメータを右から順に送っていきます。逆に付けなければ，左から順に送られるようになります。

最後にパラメータを記述したら，そのWindows APIが使えるようになります。たとえば，“sndPlaySound”というWindows APIを使いたい場合には，

declare function SNDPLAYSOUND% lib "mmsystem" (FILE as any, byval FLAG as integer)

というように記述します。

また，このようなWindows APIに関する記述（動作やパラメータの意味など）は，Windows SDKのヘルプにくわしく解説されていますので参考にしてください。

APIをプログラムで使ってみる！

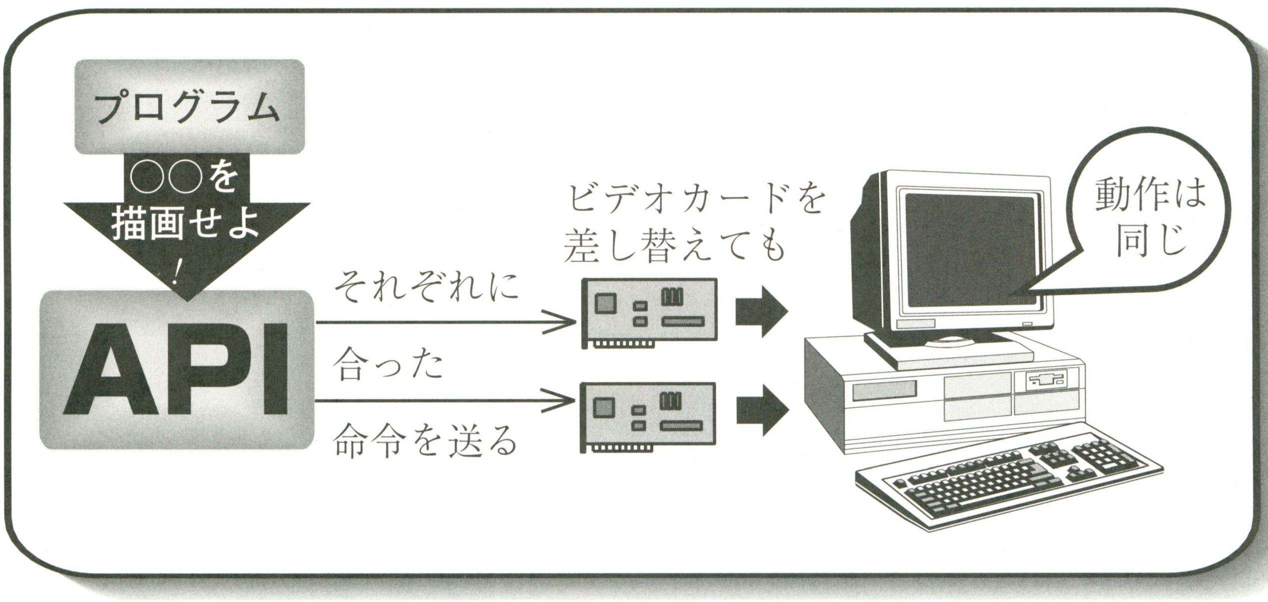
定義が終われば，あとは実際に使うだけです。ためしに，ウェーブ・ファイルを再生するAPIを使ってみましょう。それには，

ret%=sndPlaySound(Filename,flag)

と記述するだけでOK。これで，パラメータに指定したFilenameのウェーブ・ファイルを再生してくれます。

《第1表》“gdi.exe”に定義されているWindows API関数の一部

API名	機能
CreateBitmap	ビットマップを作成します
FloodFill	現在設定されているブラシで領域を塗りつぶします
GetBitmapDimension	ビットマップの高さと幅を取得します
MoveTo	現在のペンの位置を指定した座標に移動します
Polygon	多角形を描画します
Rectangle	長方形を描画します
SetPixel	指定した位置のピクセルの色を変更します
BitBlt	ある領域のビットマップをべつの領域にコピーします
ScaleWindowExt	ウィンドウの範囲を変更します
GetWindowOrgEx	ウィンドウの原点を取得します



《第1図》WindowsはAPIにより互換性を強化している

リスト1に，Windows APIを使った簡単なプログラムを紹介します。このプログラムを解説すると，まずは最初の二つのdeclare文でWindows APIを使えるように定義しています。

waveoutgetnumdevs

というAPIは，システム内のウェーブ・フォーム出力デバイスの個数を取得する関数です。たいていのパソコンでは戻り値1が返ってくると思います。

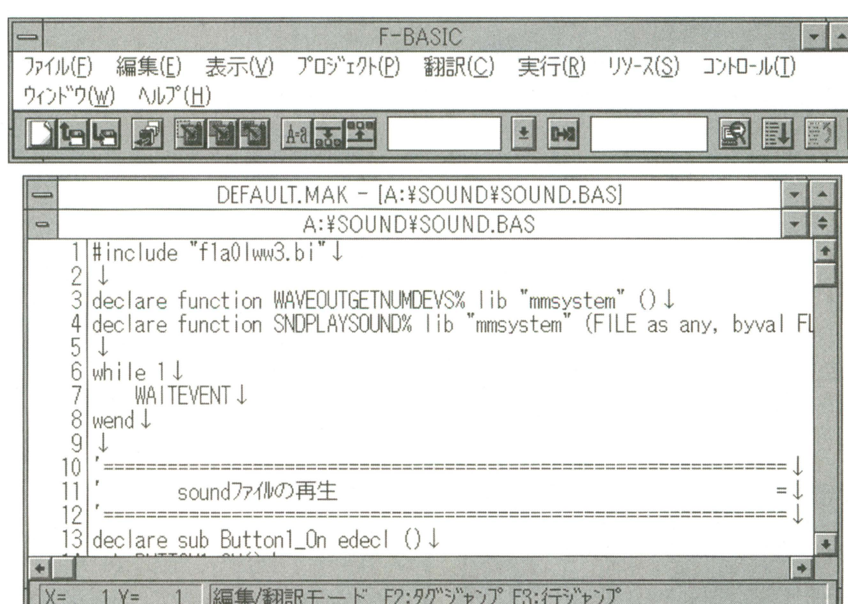
つぎに，イベント・ループの記述があります。

```
while 1
  waitevent
wend
```

つまり，プログラムが最後まで読み込まれても，ここでプログラムが繰り返されるようにしているわけです。また，

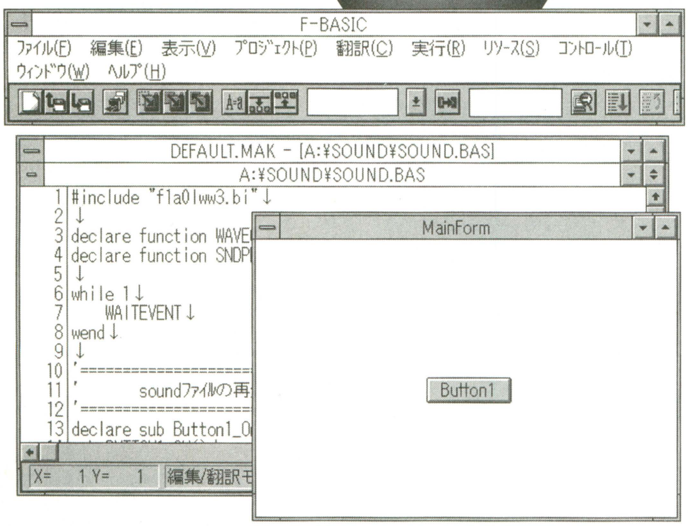
waitevent

とは，何か実際にユーザーがプログラムに対

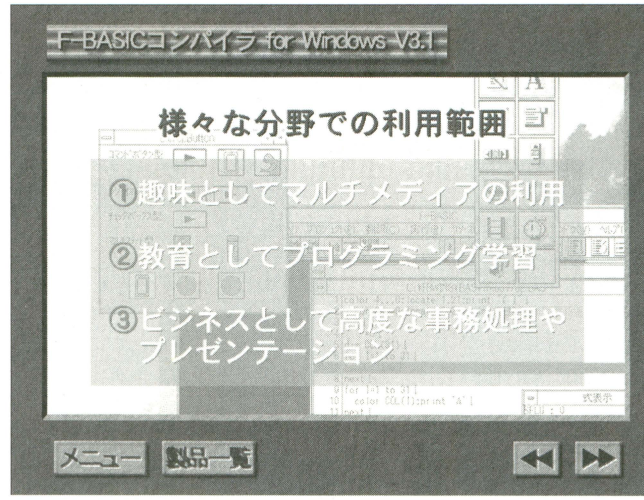


《第2図》F-BASIC Winでのサンプル・プログラムの開発画面

F-BASIC for Windows
プログラム教習所



《第3図》サンプル・プログラムの実行画面。フォームにボタンが一つあるだけのものだが，これだけでもウェーブ・ファイルが再生できる



《第4図》BASIC Magazine CD-ROM Special Vol.2には，このようなF-BASIC Winデモンストレーションを収録している。また，どこよりも早く，コンパイルもできるF-BASIC Win体験版新バージョンを収録！　F-BASIC Winの機能を，ぜんぶんに堪能してほしい

してアクションを起こしたときに，ループから抜ける命令です。

つぎがメインのブロックになるのですが，ボタンを押したときに，変数FILEで指定されたファイルを読み込んで再生します。

このサンプル・プログラムは，第2図，第3図のようにフォームの真ん中にボタンがあるだけの簡単なものですが，APIを使えばこのような手軽さでウェーブ・ファイルが再生できるわけです。

まとめ

Windows APIを使えば，F-BASIC Winには用意されていないような命令も実行できるようになります。ただ，Windows APIに関する情報がなかなか手に入れにくい状況にもあります（Visual C++，Borland C++などにヘルプとしてWindows APIの情報が載っている）。

便利な命令が多く用意されている他，高速処理をさせたりするときにもよく使われるので，ぜひ利用してみてください。

本誌別冊 BASIC Magazine CD-ROM Special Vol.2と連動

F-BASIC for Windows V3.1体験版の他，Windows APIを使ってウェーブ再生をさせるゲームを収録しています。

《リスト1》Windows APIを使ったサンプル・プログラム・リスト

```
#include "f1a0lww3.bi"

declare function WAVEOUTGETNUMDEVS% lib "mmsystem" ()
declare function SNDPLAYSOUND% lib "mmsystem" (FILE as any, byval FLAG as integer)

while 1
   WAITEVENT
wend

'==================================================================
'              soundﾌｧｲﾙの再生                                      =
'==================================================================
declare sub Button1_On edecl ()
sub BUTTON1_ON()

var FILE as string
FILE="sample.wav"

if WAVEOUTGETNUMDEVS%()<>0 then
   if SNDPLAYSOUND(FILE,1)=0 then
      end
   end if
end if
end sub
```

リスト入力方法

F-BASIC Winを起動して，メニューから[ファイル]-[新規作成]を選び，プログラム・ファイルを作成します（*.basのもの）。

そこに，リスト1をそのまま入力していきます。

入力が完了したら，メニューから[ファイル]-[新規作成]を選び，リソース・ファイルを作成します。つぎに，第3図を参考にして，コントロールを貼り付けてください。

これで，メニューから[実行]-[実行]を選ぶことで，プログラムが起動します。

BM



ファミリーベーシック
FM TOWNS
MSX 2/2+/turbo R
PC-8801mkIISR
PC-9801
X68000
PC-E500

特選プログラム・コーナー

本コーナーは，ロードがしやすく，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介しているプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事にはプログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また"CHECKER FLAG"というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイことも言っていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートはできるだけ付けてください），⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，バージョン，モード(N88-日本語BASIC(86)Ver.6.0)等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も書いておいてください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたディスクや原稿はお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

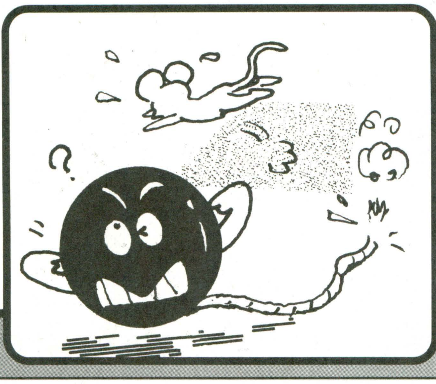
編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

あて先：〒141東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係

（実用プログラム，ミュージック・プログラムは，見やすいところにはっきりと書いてください）

ファミコン／ツインファミコン（ファミリーベーシックV3）用



ルイージが爆弾処理に挑戦

BOMB PANIC（ボム パニック）

星元　KEN治ゃ

内　容

導火線や爆弾を上手く配置していって，爆弾を処理したりするゲームです。一見，落ちものゲームみたいですが，ちょっと違います。

遊びかたと操作方法

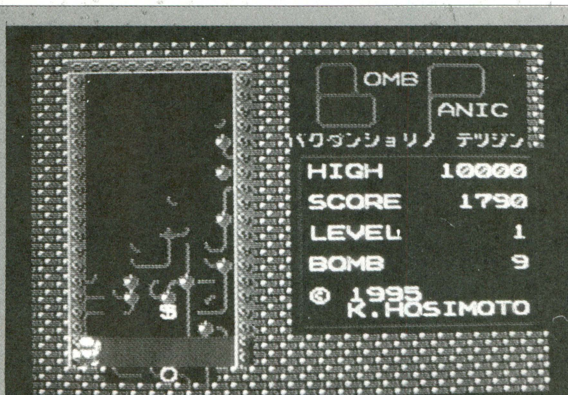
プログラムをRUNすると，ルイージが反復横飛びをしながら，タイトル画面（？）が現れますので，スタート・ボタンを押してください。

スタート・ボタンを押すとオープニング・ミュージックが流れてゲームがスタートします。画面下に導火線や爆弾（りんごではない），緑の丸印（効果は後述）が表示されていますので，十字ボタンの左右でカーソルを動かしてⒶボタンを押してください。続いて，さっき選んだ導火線や爆弾を置く位置を選びます。さっきと同じく左右とⒶボタンで昇龍拳のポーズをしているルイージを動かして決定してください。すると，ルイージの右手の位置にさっきの導火線や爆弾が置かれます。すでに置かれている場合，それは押し上げられます。

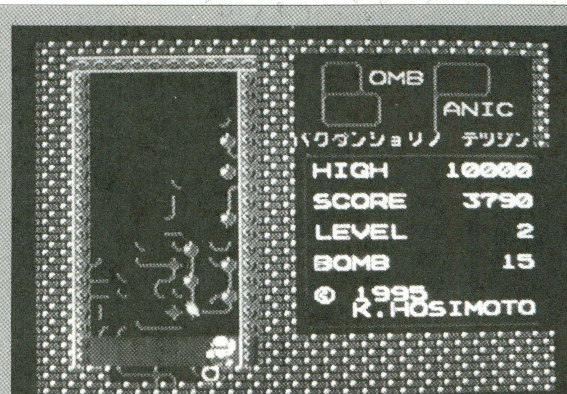
しかし，緑の丸印だけは別で，すぐ前にある導火線や爆弾に火がつきます（導火線がはなれているとつきません。その場合，火をつけようとした導火線のみ消えます）。火が通ったあとの導火線は消えます。

また，爆弾に火がつくと，数字が回りだしますので，Ⓑボタンで止めてください。奇数が出るとスカで，何も起こりませんが，偶数が出ると次の効果が起こります。

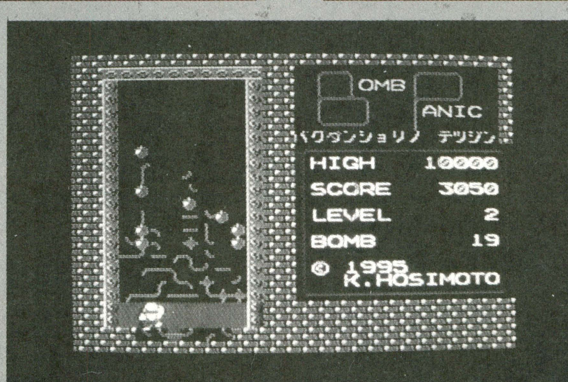
2…1～3列の爆弾や導火線が爆発して消えます。
4…5～15か所の爆弾や導火線が爆発して消えます。
6…1～3か所に爆弾が現れます。
8…ボーナス点が入ります。



▲《写真1》爆弾が爆発して数字のルーレットが回ります。数字によって効果が異なるよ



▲《写真2》導火線と爆弾をできるだけ長くつないで火をつけましょう



▶《写真3》ぐしゃぐしゃになってます。長くするのは大変だ

《OVER FLOW》先日，こんな問い合わせがありました。「ポケコンのプログラムはPC-E500じゃないと受け付けてもらえないのでしょうか」もちろん，ポケコンに限らずどんな機種でも投稿してもらって構いません。投稿数が増えれば毎月掲載できるわけです。

また，爆弾に点火しても火は続きます。導火線が途切れるまで火は消えません。

そして，爆弾や導火線が上までいってしまうとゲーム・オーバーです。

ちなみに，ゲームを続けていくと，レベルが上がり，獲得得点が上がって思考できる時間が短くなります。

プログラムの入力方法

このプログラムはファミリーBASIC V3専用です。まず，**リスト1**（BGグラフィック作成プログラム・リスト）を入力，セーブして，**リスト2**（メイン・プログラム・リスト）を入力，これもセーブし，**リスト1**をロードしてRUN，続いて**リスト2**をロードしてRUNです。ただし，REMは打ち込まなくて結構です。

改造のてびき

難易度を調整したい人は，

①630行のIF RND（3）＝1…RND( )の中の数字を上げると難易度アップ，下げると難易度ダウン。

②100行，130行のFOR I＝0 TO ○○ー…のTOのあとの数字を上げると難易度が下がる（この数字は下げないでください）。

③440〜460行のFOR I＝0 TO RND（○）…のRND()の中の数字を上げると難易度ダウン，下げると難易度アップ。

苦労した点

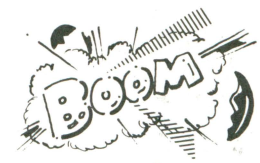
やっぱり，導火線の動きの処理に四苦八苦しました。でも完成してよかった，メデタシ，メデタシ。

あとがき

最近プログラム・コーナーの本数がすくな〜いッ！みんなたくさん投稿してッ!!さらに，付録CDが見られな〜いッ!!おまけに，エニックスの4コママンガ劇場シリーズだけで本棚が埋まってしまったッ!!もう入れる場所がないッッ!!どうしよぉーッッッ（泣）!!!!

●参考にしたぜ，堺っ！家〜い!!

- ・ゲームボーイ版『パイプドリーム』(BPS)
- ・バーチャルボーイ版『とびだせ！パニボン』（ハドソンソフト）
- ・ベーマガ'92年12月号ファミリーベーシック用『BOMB BREAKII』（平山準悟さん作）
- ・ベーマガ'93年3月号ファミリーベーシック用『NUMBERIS』（ちゃんさん作）



CHECKER FLAG

Dr.D：できるだけ長い導火線と爆弾をいくつもつないで火をつけてやると気持ちが良いのう。ま，それをやるにはかなりの練習が必要じゃろう。

編：ファミリー・ベーシックユーザーのみなさん，投稿数が非常に減っております。もっとがんばってほしいですね。

《リスト1》BOMB PANICのBGグラフィック作成プログラム・リスト

```
1 '  - PROGRAM NO. 5 -
2 ' ////////////////////
3 ' [BOMB PANIC!       ]
4 ' [ ﾊﾞｸﾀﾞﾝｼｮﾘﾉ ﾃﾂｼﾞﾝ]
5 ' [ 1995/10/27(FRI) ]
6 ' [ PRESENTED BY... ]
7 ' [    K.HOSIMOTO!   ]
8 ' // LIST-1 [ BG ] //
9 '  m6m6m5m5  BG  MAKING  m5m5m6m6
10 SCREEN 0:CLS:PRINT"WAIT...":SCREEN 0,1
20 FOR I=0 TO 22
30 LOCATE  0, I:PRINT"f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3";
:NEXT
40 FOR I=0 TO 26 STEP 2:FOR J=0 TO 22 STEP 2
50 COLOR   I, J,3:NEXT:NEXT
60 LOCATE  2, 1:PRINT"h6h6h6h6h6h6h6h6h6"
70 FOR I=2 TO 20
80 LOCATE  2, I:PRINT"h5        h5":NEXT
90 FOR I=2 TO 10 STEP 2:FOR J=2 TO 20 STEP 2
100 COLOR  I, J,2+(J=20)*2:NEXT:NEXT
110 FOR I=0 TO 1
120 LOCATE  3,19+I:PRINT"m7m7m7m7m7m7m7":NEXT
130 RESTORE 250:FOR I=0 TO 5:READ A$
140 LOCATE 14,1+I:PRINT A$:NEXT
150 LOCATE 14, 7 :PRINT"k7k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5L0
160 FOR I=8 TO 17
170 LOCATE 14, I:PRINT"k6            k6":NEXT
180 LOCATE 14,18:PRINT"L1k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5L2
190 FOR I=14 TO 26 STEP 2:FOR J=8 TO 18 STEP 2
200 COLOR  I, J,0:NEXT:NEXT
210 FOR I=0 TO 4:READ A$
220 LOCATE 15,8+I*2:PRINT A$:NEXT
230 LOCATE 17,17:PRINT"K.HOSIMOTO"
239 'm6m6m5m5   THE  END   m5m5m6m6
240 SCREEN 0:CLS:PRINT"LET'S LOAD LIST-2":PRINT:PRINT"LOAD:RUN":LOCATE 0,1:END
249 'm6m6m5m5   BG  DATA   m5m5m6m6
250 DATA" k7k5L0   k7k5k5L0  "
260 DATA" k6 K6OMBK6  k6  "
270 DATA" k4k5k1L0  k4k5k5L2  "
280 DATA" K6  k6  K6ANIC "
290 DATA" L1k5k5L2  k6     "
300 DATA"ﾊﾞｸﾀﾞﾝｼｮﾘﾉ ﾃﾂｼﾞﾝ"
310 DATA "HIGH" ,"SCORE"
320 DATA "LEVEL","BOMB"
330 DATA "c 1995"
```

★「PC-98プログラム大全集」がやっと発売されたと思ったら，本屋においてない！影さんなんとかして!!（大阪府寝屋川市・**久瀬真一17才**）……【**影**：きっと売れちゃったんだ。そんなときは本屋のおじさんに，たずねてみよう。取り寄せてくれるよ。】

★「OFに載ってしまうとプレゼントに当たらない」というウワサがあるのですが、本当ですか？（宮城県名取市・がじづべ18才）……
【編：えっ，そんな噂あるとしたら大変だ，絶対そんなことはないよ。もしなんだったら今月号の当選者を調べてごらん。】

《リスト2》BOMB PANICのメイン・プログラム・リスト

```
0 '(チュウ)<REM>ハ ウタナクテ ケッコウ テ゛ス。
1 '  - PROGRAM NO. 5 -
2 ' ///////////////////
3 ' [BOMB PANIC!       ]
4 ' [ ハ゛クタ゛ンショリノ テツシ゛ン]
5 ' [ 1995/10/27(FRI) ]
6 ' [ PRESENTED BY... ]
7 ' [   K.HOSIMOTO!   ]
8 ' // LIST-2 [MAIN] //
9 '  m6m6m5m5     INIT     m5m5m6m6
10 SPRITE ON:CGSET 1,0:DEFSPRITE 0,(1,1,0,0,0)="":POKE&H680,20,21,22,23
20 HI=1000:LV=1:POKE&H4015,15
29 ' m6m6m5m5    TITLE?    m5m5m6m6
30 VIEW:GOSUB 580:LOCATE 2,10:PRINT"PUSH START"
40 FOR I=0 TO 1:LOCATE 2,9+I*2:PRINT"k4k5k5k5k5k5k5k5k5k5k3":NEXT:X=32:O=1
50 X=X+O:SPRITE 0,X,176:IF X<32 OR X>96 THEN O=-O
60 ON -(STRIG(0)<>1) GOTO 50:SC=0:BM=0:LV=1:LC=0:SPRITE0,32,176:VIEW:GOSUB 580:
   M=0:N=0
69 ' m6m6m5m5    START!    m5m5m6m6
70 PLAY"T4M1V9Y2O3:T4M1V5Y1O2:T4M1O1":PLAY"F3EDCEDCDEFEDC5:A5FGEGGE5:G7EFC":
   POKE&H4015,15
80 FOR I=0 TO 5:GOSUB 630:LOCATE 4+I,21:PRINT B$:NEXT
89 ' m6m6m5m5BLOCKホカ SELECTm5m5m6m6
90 IF LC>200+50*LV THEN LV=LV-(LV<10):GOSUB 580:LC=0:POKE&H4004,70,251,0,10
100 X=N:XX=0:Z=40:FOR I=0 TO 196-LV*18:POKE&H210,191,214,32,48+X
110 GOSUB 510:NEXT
120 X=X/8:POKE&H210,191,216,32,48+X*8:BL$=SCR$(4+X,21):BL=X:N=X*8:POKE&H4004,70,
   0,99,8:PAUSE 30
130 X=M:XX=0:Z=56:FOR I=0 TO 130-LV*10:SPRITE 0,32+X,176
140 GOSUB 510:NEXT
150 X=X/8:SPRITE 0,32+X*8,176:M=X*8:LC=LC+1
159 'm6m6m5m5 BLOCK WO OKU m5m5m6m6
160 IF BL$="O" GOTO 230
170 POKE&H400C,5,0,13,8
180 IF SCR$(3+X,18)=" " THEN 220
190 Y=0:FOR I=17 TO 2 STEP -1:IF SCR$(3+X,I)=" " THEN Y=I:I=2
200 NEXT:IF Y=0 THEN 540
210 FOR I=Y+1 TO 18:LOCATE 3+X,I-1:PRINT SCR$(3+X,I):NEXT
220 LOCATE 3+X,18:PRINT BL$:PAUSE25:GOTO 490
229 'm6m6m5m5 TENKA SURU!  m5m5m6m6
230 POKE&H400C,10,0,14,8
240 FOR I=0 TO 7:POKE&H214,174-I,210+I MOD 2,2,40+X*8:NEXT:X1=40+X*8:Y1=166:
   SS=0:V=0:W=-1
250 U$=SCR$(3+X,18):U=INSTR("k0k6k7l0h7",U$):IF U=0 THEN LOCATE 3+X,18:PRINT" ":
        POKE&H215,239:GOTO 490
260 IF U=5 THEN 410
270 W=U=1 OR U=2:V=-(U=3)+(U=4):S$=" ":IF U=1 THEN S$="k5"
280 LOCATE X1/8-2,Y1/8-2:PRINT S$:SS=SS+1:LC=LC+SS
290 FOR I=0 TO 7:X1=X1+V:Y1=Y1+W:POKE&H214,Y1,210+I MOD 2,2,X1:NEXT
300 U$=SCR$(X1/8-2,Y1/8-2):U=INSTR("k0k5k6k7l0l1l2h7",U$):IF U=0 THEN POKE&H215,
   239:         GOTO 490
310 S$=" ":K=1:VV=V:ON U GOTO 320,330,340,350,360,370,380,410
320 S$=MID$("k5k6",2+(V=0),1):GOTO 390
330 K=-(V<>0):GOTO 390
340 K=-(W<>0):GOTO 390
350 K=-(V=-1 OR W=-1):V=-(W=-1):W=-(VV=-1):GOTO 390
360 K=-(V= 1 OR W=-1):V= (W=-1):W=-(VV= 1):GOTO 390
370 K=-(V=-1 OR W= 1):V=-(W= 1):W= (VV=-1):GOTO 390
380 K=-(V= 1 OR W= 1):V= (W= 1):W= (VV= 1)
390 IF K=0 POKE&H215,239:GOTO 490
400 GOTO 280
409 'm6m6m5m5    ROULET!    m5m5m6m6
410 POKE&H215,239:NN=RND(9)+1:LOCATE X1/8-2,Y1/8-2:PRINT HEX$(NN):POKE&H4000,3,
   0,255,8:IF STRIG(0)<>4 THEN 410
420 POKE&H400C,15,0,253,8
430 BM=BM+1:SC=SC+3:LC=LC+5:S$=" ":PAUSE 50:LOCATE X1/8-2,Y1/8-2:PRINT" ":
    ON NN GOTO 480,440,480,450,480,460,480,470,480
439 'm6m6m5m5   BOMB!!!    m5m5m6m6
440 FOR I=0 TO RND(3):LOCATE 3,RND(17)+2:PRINT"         ":POKE&H400C,3,0,254,8:
    NEXT:GOTO 280
450 FOR I=0 TO 5+RND(11):LOCATE RND(8)+3,RND(17)+2:PRINT" ":POKE&H400C,3,0,252,
    8:NEXT:GOTO 280
460 FOR I=0 TO RND(3):LOCATE RND(8)+3,RND(7)+12:PRINT"h7":POKE&H4004,65,0,75,8:
     NEXT:GOTO 280
470 SC=SC+30:POKE&H4004,135,249,0,15:GOSUB 580:GOTO 280
480 POKE&H4004,72,241,50,8:GOTO 280
489 'm6m6m5m5 HI GA KIERU. m5m5m6m6
490 GOSUB 630:LOCATE 4+BL,21:PRINT B$:SC=SC+(SS*SS)*LV:GOSUB 580:SS=0:GOTO 90
500 END
509 'm6m6m5m5 CURSOR SYORI m5m5m6m6
510 S=STICK(0):IF XX=0 THEN XX=((S=1)-(S=2))*8
520 IF XX THEN X=X-SGN(XX):XX=XX-SGN(XX):X=X-(X<0)+(X>Z):POKE&H4000,128,0,125,0
530 I=I-(STRIG(0)=8)*500:RETURN
539 'm6m6m5m5  GAME OVER!  m5m5m6m6
540 LOCATE 2,10:PRINT"GAME  OVER"
550 PLAY"C3EGFDCDEFEDEC5:E5BFFAFE:GEDC
560 PAUSE 100:SPRITE 0:POKE&H211,239:GOTO 30
570 END
579 'SUBm5 SCORE HYOJI. m5m5m6m6
580 IF SC>HI HI=SC
590 LOCATE 21, 8:PRINT RIGHT$("    "+STR$(HI),5)+"0"
600 LOCATE 21,10:PRINT RIGHT$("    "+STR$(SC),5)+"0"
610 LOCATE 22,12:PRINT RIGHT$("    "+STR$(LV),5)
620 LOCATE 22,14:PRINT RIGHT$("    "+STR$(BM),5):RETURN
629 'SUBm5 BLOCK KIMERU m5m5m6m6
630 B$=MID$("k0k5k6k7l0l1l2",RND(7)+1,1):IF RND(3)=1 THEN B$=MID$("h7Oh7O",RND(4
)+1,1)
640 RETURN
641 '  オツカレサマテ゛シタ。 イチオウ"SAVE"シテカラ，"RUN"シマショウ!
642 '
643 '   < ホシモトケンシ" サクヒンリスト >
644 ' NO.1 FAMIBE BLAST...(95/05) NO.2 FAMILY LAST ONE(95/06
645 ' NO.3 ファミコン DE エレクトーン(ホ゛ツ..) NO.4 ニチヨウタ゛イクノ テツシ゛ン(95/11)
646 ' NO.5 BOMB PANIC  - ハ゛クタ゛ンショリノ テツシ゛ン -..........(コレタ゛!)
647 '
648 '   マタアウヒマテ゛.....。[オシマイ]
```

評…私についてこーい（影）



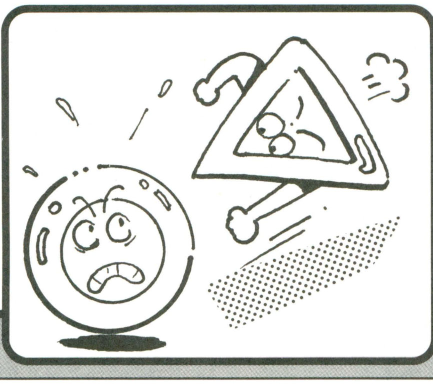
by ichiro

評…これが現実（影）



by くれはFX

FM TOWNS(F-BASIC386V1.1)用



敵をうまく操ろう。アクション・パズルゲームだ！

丸と三角

ソーワ

内　容

「丸」を動かして，うまく「三角」を誘導してブロックを崩させるアクション・パズルゲームです。

遊びかた

タイトルでパッドのRUNボタンを押すとゲーム・スタート，画面の左にいる丸いのが主人公の「丸」です。

「丸」はパッドの十字ボタンで左右に動きⒶボタンでジャンプします。

ゲームがスタートすると，画面右にいた「三角」がゆっくりと上昇していき，上端に着くと「丸」めがけて落下してきます。これをうまくよけて，下のブロックを「三角」に崩させるのです。

これをくりかえして，青い印のついたブロックを全部消せば面クリアです。

ブロックには，崩せるレンガ，崩せない灰色，破壊目標の青印の3種類があります。

なお「三角」に3回頭をつつかれるか，一番下まで落ちたら1ミスで，多機が減っその面の最初からやり直しになります。

残機0でゲーム・オーバーです。

プログラム

CD演奏関連のところは，お手持ちのCDにあわせて変えてください。

ラウンド・データは，0が空白，1がレンガ，2が灰色，3が青印ブロックです。オリジナルの面を作ってみてください。

最後に

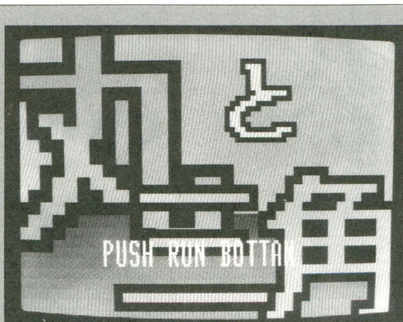
このゲーム「よける」ということを中心にして作ったゲームです。

1年ぶりに作ったのでいろいろ苦労しました。少々長めですが，ぜひ打ち込んでください。

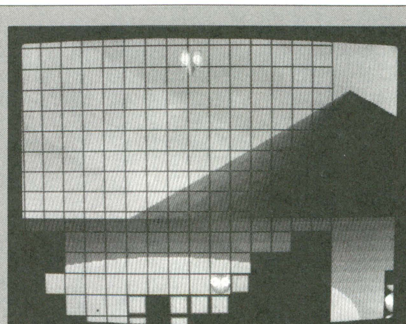
CHECKER FLAG

Dr.D：面データは圧縮してほしかったのう。もっとリストが短くなるぞ。

編：でも音楽はCDから再生しているので，そのデータ分は短くなっていますね。あと効果音はもう少し凝ったほうがいいと思いますね。



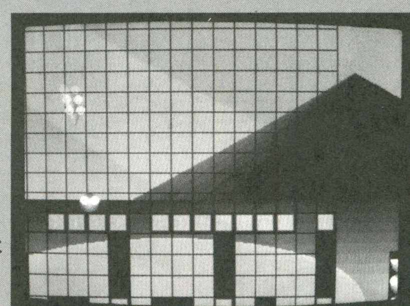
◀《写真1》大きなタイトルですね



◀《写真2》三角をうまく誘導してブロックを崩そう



▶《写真3》青印のブロックをすべて崩せばクリアです



▶《写真4》これは2面です。どういうふうに崩すかな？

★4か月前に買ったパソコン。そのとき最新，いま標準以下。いますごく悲しくなってきているところです。（愛媛県上浮穴郡・中嶋　聰　14才）……【影：買って4か月なんて悲しいよな，オンオン。これも先駆者の宿命，もう涙を拭ってがんばるっきゃない。】

★影さんをたたえるとOFに載りやすいということで……。それでは「影さんは、大、大、大、大天才だ！」（長野県須坂市・堀内繁和15才）……【影：そういう見え透いたお世辞はダメ。もっとホントらしいお世辞ならネ。つく美：あら、影さんがOFの選者だっけ？】

丸と三角のプログラム・リスト

```
10 REM
20 REM
30 REM  ○○○○○○○○○○○○○  丸と三角  ▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽
40 REM
50 COLOR 7,0,7,0:CLS:BGM 1:DEFINT A-Z:CD PAUSE:SCREEN@ 0:DEF SPRITE 3
60 RANDOMIZE TIME:SCREEN@ 1:SPRITE ON:SPRITE SCREEN 0
70 DIM CH%(255),M(17,15),MA%(255)
80 REM %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%キャラ作成
90 FOR I=7 TO 0 STEP -1
100 CIRCLE(8,8),I,[155-I*20,255-I*15,255-I*10],,,,F:NEXT
110 CIRCLE(4,6),3,7,,,,F:CIRCLE(12,6),3,7,,,,F:PSET(3,6),1:PSET(12,6),1
120 GET@A(0,0)-(15,15),MA%:Z=0:GOSUB 260
130 FOR I=0 TO 15:LINE(I,0)-(8,15),PSET,[255-I*15,155-I*8,255-I*5]:NEXT
140 CIRCLE(3,4),3,7,,,,F:CIRCLE(12,4),3,7,,,,F:PSET(3,6),1:PSET(12,6),1
150 Z=1:GOSUB 260
160 FOR I=0 TO 15:LINE(0,I)-(15,I),PSET,[50,155-I*5,80]:NEXT
170 LINE(0,7)-(15,7),PSET,[100,0,50]:LINE(0,0)-(0,7),PSET,[100,0,50]
180 LINE(7,7)-(7,15),PSET,[100,0,50]:LINE(0,15)-(15,15),PSET,[100,0,50]
190 Z=2:GOSUB 260
200 FOR I=0 TO 2:J=90+50*I:LINE(0+I,0+I)-(15-I,15-I),PSET,[J,J,J],BF:NEXT
210 Z=3:GOSUB 260
220 FOR I=0 TO 2:J=90+50*I:LINE(0+I,0+I)-(15-I,15-I),PSET,[J,J,J],BF:NEXT
230 FOR I=0 TO 4:LINE(3+I,7+I)-(3+I,7-I),PSET,[I*40,50,255]
240 LINE(12-I,7+I)-(12-I,7-I),PSET,[160-40*I,50,255]:NEXT
250 Z=4:GOSUB 260:GOTO 280
260 GET@A(0,0)-(15,15),CH%:FOR I=0 TO 255:CH%(I)=CH%(I)+&H7FFF*(CH%(I)=0)
270 NEXT:DEF SPRITE 0,Z*4,CH%,1:CLS:RETURN
280 RESTORE 270:FOR I=1 TO 8:READ AX(I):NEXT:E=0
290 DATA 0,1,1,1,0,-1,-1,-1
300 REM %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%タイトル
310 CD PLAY 2:FOR I=0 TO 150:LINE(0,I)-(320,I),PSET,[I,50,255]:NEXT
320 FOR I=0 TO 90:LINE(0,I+150)-(320,I+150),PSET,[165+I,30,100]:NEXT
330 SYMBOL(11,11),"丸",10,10,[75,195,215],,,9
340 SYMBOL(170,30),"と",4,4,5,,,9
350 SYMBOL(95,120),"三角",7,7,[170,120,240],,,9:ON E GOTO 1400
360 SYMBOL(80,170),"PUSH RUN BOTTAN",1,1.5!,7,,,1,2
370 IF PTRIG(1)=4 THEN R=1 ELSE IF PTRIG(1)=7 ELSE 370
380 REM %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%背景
390 FOR I=0 TO 150:LINE(0,I)-(320,I),PSET,[I,50,255]:NEXT
400 FOR I=0 TO 90:LINE(0,I+150)-(320,I+150),PSET,[165+I,30,100]:NEXT
410 FOR I=0 TO 380:LINE(100+I,149)-(270,50),PSET,[200-I/2,60,30]:NEXT
420 FOR I=1 TO 155:CIRCLE(126,230),I,[I,20,255],50/I:NEXT
430 LINE(126,185)-(126,280),PSET,[0,20,255]
440 FOR I=0 TO 16:LINE(I*16,0)-(I*16,256),PASTEL,2:NEXT
450 FOR I=0 TO 15:LINE(0,I*16)-(256,I*16),PASTEL,2:NEXT
460 Z=3
470 REM %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%初期値設定など
480 CD PLAY R+1
490 DEF SPRITE 1,0,(0,144),0:DEF SPRITE 1,1,(240,144),4
500 SPRITE 0,0,1:SPRITE 0,1,1
510 B=0:C=2:W=0:BB=0:HP=3
520 X(0)=0:Y(0)=144:X(1)=240:Y(1)=144:MX(0)=0:MY(0)=0:MX(1)=0:MY(1)=0
530 FOR I=1 TO Z:PUT@A(304,240-16*I)-(319,255-16*I),MA%:NEXT
540 REM %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%ブロック配置
550 IF R=1 THEN RESTORE 1490 ELSE IF R=2 THEN RESTORE 1550
560 IF R=3 THEN RESTORE 1610 ELSE IF R=4 THEN RESTORE 1670
570 IF R=5 THEN RESTORE 1730 ELSE IF R=6 THEN RESTORE 1790
580 IF R=7 THEN RESTORE 1850 ELSE IF R=8 THEN RESTORE 1910
590 I=2:FOR Y=10 TO 14:FOR X=1 TO 16:READ M(X,Y)
600 IF M(X,Y)=3 THEN BB=BB+1
610 DEF SPRITE 1,I,(X*16-16,Y*16),4+M(X,Y)*4
620 IF M(X,Y)=0 THEN I=I+1:NEXT X,Y:GOTO 680
630 SPRITE 0,I,1:I=I+1:NEXT X,Y
640 FOR I=0 TO 1
650 SYMBOL(70,80),"ROUND"+STR$(R),2,2,7,,XOR,1:WAIT 50:NEXT
660 FOR I=0 TO 1
670 SYMBOL(70,80),"START!!",2,2,7,,XOR,1:WAIT 50:NEXT
680 REM %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%「丸」の動き
690 WAIT 1
700 A=PAD(1)
710 IF B=1 THEN 730
720 IF PTRIG(1)=1 THEN MY(0)=-8:B=1
730 MX(0)=AX(A)*2:MY(0)=MY(0)+1:IF MY(0)<-10 THEN MY(0)=-10
740 IF X(0)+MX(0)>240 THEN MX(0)=0
750 IF X(0)+MX(0)<0 THEN MX(0)=0
760 IF Y(0)>224 THEN Z=Z-1:GOTO 1200
770 BX(0)=FIX((X(0)+MX(0))/16)+1:BY(0)=INT((Y(0)+MY(0))/16)
780 IF MX(0)>0 THEN 810
790 IF M(BX(0),BY(0))>0 THEN MX(0)=BX(0)*16-X(0)
800 GOTO 820
810 IF M(BX(0)+1,BY(0))>0 THEN MX(0)=(BX(0)-1)*16-X(0)
820 IF M(BX(0),BY(0)+1)=0 THEN 840
830 IF ABS(X(0)-(BX(0)-1)*16)<16 THEN MY(0)=BY(0)*16-Y(0):B=0
840 IF X(0)<=(BX(0)-1)*16 THEN 870
850 IF M(BX(0)+1,BY(0)+1)=0 THEN 870
860 IF ABS(X(0)-BX(0)*16)<16 THEN MY(0)=BY(0)*16-Y(0):B=0
870 REM %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%「三角」の動き
880 ON C GOTO 900,940,1080
890 MX(1)=(X(0)-X(1))*8/200:C=1:AY=0
900 IF AY=0 THEN AY=1 ELSE AY=0
910 IF MY(1)+AY<12 THEN MY(1)=MY(1)+AY
920 IF Y(1)>224 THEN MX(1)=0:MY(1)=-3:C=2
930 GOTO 980
940 IF Y(1)+MY(1)<0 ELSE MY(1)=-3:GOTO 980
950 MY(1)=0:C=3
960 IF ABS(X(1)-(BX(1)-1)*16)>ABS(X(1)-BX(1)*16) THEN I=0 ELSE I=1
970 SPRITE 6,1,(BX(1)-I)*16-X(1):X(1)=X(1)+(BX(1)-I)*16-X(1)
980 IF X(1)+MX(1)>240 THEN MX(1)=240-X(1)
990 IF X(1)+MX(1)<0 THEN MX(1)=-X(1)
1000 BX(1)=INT((X(1)+MX(1))/16)+1:BY(1)=INT((Y(1)+MY(1))/16)
1010 IF C=2 THEN 1070
1020 IF M(BX(1),BY(1))=0 THEN 1040
1030 IF ABS(X(1)-(BX(1)-1)*16)<16 THEN BX=BX(1):GOTO 1230
1040 IF X(1)<=(BX(1)-1)*16 THEN 1070
1050 IF M(BX(1)+1,BY(1))=0 THEN 1070
1060 IF ABS(X(1)-BX(1)*16)<16 THEN BX=BX(1)+1:GOTO 1230
1070 GOTO 1090
1080 W=W+1:IF W=10 THEN C=0:W=0
1090 REM %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%移動
1100 SPRITE TIME:FOR I=0 TO 1:SPRITE 6,I,MX(I),MY(I)
1110 X(I)=X(I)+MX(I):Y(I)=Y(I)+MY(I):NEXT
1120 REM %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%「丸」と「三角」の当たり判定
1130 IF C=2 THEN 1220
1140 IF ABS(X(0)-X(1))>15 THEN 1220
1150 IF ABS(Y(0)-Y(1))>15 THEN 1220
1160 BEEP:MS=MS+1:MY(0)=0:MX(1)=0:MY(1)=-3:C=2:HP=HP-1
1170 LINE(304,240-16*Z)-(319,255-16*Z-HP*5),PSET,0,BF
1180 SPRITE 6,1,,Y(0)-Y(1)-16:Y(1)=Y(0)-16
1190 IF HP=0 THEN Z=Z-1 ELSE 1220
1200 LINE(304,240-16*(Z+1))-(319,255-16*(Z+1)),PSET,0,BF
1210 IF Z=0 THEN 1370 ELSE 470
1220 GOTO 680
1230 REM %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%「三角」のぶつかったブロックの判定
1240 MX(1)=0:MY(1)=(BY(1)-1)*16-Y(1):C=2
1250 ON M(BX,BY(1)) GOTO 1260,1270,1280
1260 M(BX,BY(1))=0:SPRITE 0,(BY(1)-10)*16+1+BX,0:GOTO 1300
1270 GOTO 1300
1280 M(BX,BY(1))=0:SPRITE 0,(BY(1)-10)*16+1+BX,0
1290 BB=BB-1:IF BB=0 THEN 1310 ELSE 1300
1300 GOTO 1070
1310 REM %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%ラウンドクリアー
```

```
1320 GOSUB 1360:WAIT 100
1330 IF PTRIG(1)=0 THEN 1330 ELSE GOSUB 1360
1340 FOR I=2 TO 81:SPRITE 0,I,0:NEXT:R=R+1
1350 IF R=9 THEN E=1:GOTO 300 ELSE 470
1360 SYMBOL(10,110),"ROUND"+STR$(R)+"  CLEAR!",2,2,7,,XOR,1:RETURN
1370 REM %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%ゲームオーバー
1380 CD PAUSE:SYMBOL(70,80),"GAME OVER",2,2,2,,,8:WAIT 100
1390 IF PTRIG(1)=0 THEN 1390 ELSE FOR I=0 TO 81:SPRITE 0,I,0:NEXT:GOTO 300
1400 REM %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%エンディング
1410 DEF SPRITE 1,0,(120,135),0:DEF SPRITE 1,1,(120,135),4
1420 FOR I=1 TO 7:SYMBOL(7*I,I*32-16),"CONGRATULATIONS!!",2,2,I,,,8
1430 WAIT 80:NEXT:WAIT 200:SYMBOL(30,120),"ALL ROUND CLEAR!!",2,2,7,,,25
1440 SPRITE 0,0,1:SPRITE 0,1,1:X=0:Y=8
1450 IF Y=8 THEN Y=-8 ELSE Y=Y+1
1460 SPRITE TIME:FOR I=0 TO 1:SPRITE 6,I,2-5*I,Y:NEXT
1470 IF PTRIG(1)=0 THEN 1450
1480 REM %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%ラウンドデータ
1490 REM:ＤＥＮＰＡ！
1500 DATA 1,1,1,1,1,1,3,1,3,3,3,1,1,1,1,1
1510 DATA 1,1,1,1,3,3,3,1,3,0,0,3,1,1,1,1
1520 DATA 1,1,1,3,0,0,3,1,3,0,0,3,1,1,1,1
1530 DATA 1,1,1,3,0,0,3,1,3,3,3,1,1,1,1,1
1540 DATA 1,1,1,1,3,3,3,1,3,1,1,1,1,1,1,1
1550 REM:橋
1560 DATA 3,0,3,3,3,3,0,3,3,3,3,3,3,3,0,3
1570 DATA 1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,1
1580 DATA 1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,1
1590 DATA 1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,1
1600 DATA 3,0,1,1,0,3,0,1,1,0,3,0,1,0,0,3
1610 REM:鉱山
1620 DATA 3,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0
1630 DATA 0,0,0,1,3,1,0,0,0,0,1,2,1,0,0,0
1640 DATA 0,0,1,3,0,3,1,0,0,1,3,0,3,1,0,0
1650 DATA 0,1,0,0,0,0,0,1,1,3,0,0,0,3,1,0
1660 DATA 1,3,0,0,3,0,0,3,3,0,0,0,0,0,3,1
1670 REM:古井戸
1680 DATA 1,1,1,2,0,0,2,1,0,0,0,0,1,2,1,0
1690 DATA 1,1,1,2,0,0,2,1,1,0,0,0,1,2,1,0
1700 DATA 1,1,1,2,0,0,2,1,1,1,0,0,1,1,1,0
1710 DATA 1,1,1,2,0,0,2,1,1,1,1,0,1,1,1,0
1720 DATA 3,3,3,2,3,3,2,3,1,1,3,0,3,1,3,0
1730 REM:水車小屋
1740 DATA 1,0,0,0,2,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0
1750 DATA 0,0,1,2,2,0,0,3,0,0,2,2,2,1,0,0
1760 DATA 0,0,1,1,2,0,0,3,0,0,2,1,2,1,0,0
1770 DATA 0,0,1,1,1,3,3,1,3,3,1,1,1,1,0,0
1780 DATA 1,3,3,2,1,0,0,3,0,0,1,1,1,1,3,3
1790 REM:波
1800 DATA 3,0,0,0,0,2,2,3,0,0,0,3,3,3,0,1
1810 DATA 1,0,0,0,3,2,2,0,0,0,1,1,1,0,0,3
1820 DATA 3,0,0,1,1,2,0,0,3,3,3,0,0,0,0,1
1830 DATA 1,0,3,3,3,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,3
1840 DATA 3,1,1,1,0,0,0,3,3,3,0,0,0,0,0,1
1850 REM:ワイングラス
1860 DATA 3,0,3,3,3,3,3,0,3,3,3,3,3,0,0,3
1870 DATA 3,0,0,3,3,3,0,0,0,3,3,3,0,0,0,3
1880 DATA 3,0,0,1,3,1,0,0,0,1,3,0,0,0,0,3
1890 DATA 3,3,0,3,3,3,0,0,0,3,3,3,0,0,3,3
1900 DATA 1,1,0,1,1,1,0,0,1,1,1,1,0,0,1,1
1910 REM:最終面
1920 DATA 3,0,0,0,0,3,0,0,0,3,3,3,0,3,3,3
1930 DATA 3,0,0,0,3,0,3,0,3,0,0,0,0,0,3,0
1940 DATA 3,0,0,0,3,0,3,0,0,3,3,0,0,0,3,0
1950 DATA 3,0,0,0,3,3,3,0,0,0,0,3,0,0,3,0
1960 DATA 3,3,3,0,3,0,3,0,3,3,3,0,0,0,3,0
```

FM TOWNS

■MIDIの達人を目指す君に贈るコンピュータ・ミュージックの入門書【レッツプレイ！コンピュータ・ミュージックⅢ】一五四五円



評…96年もいい年でありますように（編）

by 鉄吉SR5



評…黒のサングラス、そしてマスク…（影）

by 宿世すみれ



評…今年もよろしく（影）

by N・I



評…かっわいいー（編）

by しぜピン



評…もうこんな時期？（つぐ美）

by ともこざる



評…う～ん、きまってる（影）

by コメット

★資料請求をして何日ぐらいで，資料が届くのか教えてください！（山梨県名中巨摩郡・井上　健13才）……【編：1か月半ぐらいかなぁ？これってデータを集計して広告主に届け，それから発送ということになりますが，広告主の事情もあるので返答が結構むずかしい。】

FM TOWNS(F-BASIC 386 V2.1 L10)用



レーザーで一網打尽(いちもうだじん)。シューティング・ゲーム

バトリング

BATTLING

KAMA

ゲームの内容

このゲームは，以前からず～っと作りたかった「グロブダー」や「アサルト」のようなタイプの戦車シューティングです。「ぐるりと回転！レーザー！敵全滅！」を目指して作りましたが，難易度の問題があって結局そのようにはなりませんでした。できればコンパイルしてお楽しみください。

操作方法

十字ボタンで左右回転，前進，後退します。Ⓐボタンでレーザーを発射，Ⓑボタンでシールドを張ります。レーザーは見えない部分にも飛んでいますが，黄色く見えている部分のほうが攻撃力が高いです。シールドを張ると敵との当たり判定がなくなります。それぞれエネルギーを消費するので回復させつつ敵と戦ってください。敵を全滅させるとラウンド・クリアです。敵は少しずつ堅く，素早くなっていきます。

タイトル画面でスタート・ボタンを押すと終了します。

プログラムについて

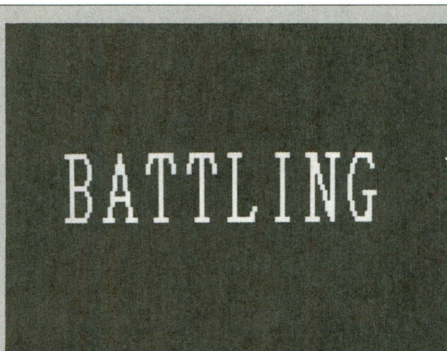
苦労したのは「速度」そして「リストの長さ」です。速度はいつものことですが，キャラ作成プログラムのリストを短くするのにホント苦労しました。でも，おかげでデータ部は当初の1/8です。圧縮してくれるプログラムでも作っておこうかな？と思っちゃいました。ソースリストは詰め込みすぎで非常に見にくいうえに，コメントがないんで地獄と化してます。ごめんなさ～い。プログラム的にはあんまりたいしたことはしてません。谷裕紀彦さん（カムバックしてほしいな～）のアルゴリズムをもろ参考にしています。

CHECKER FLAG

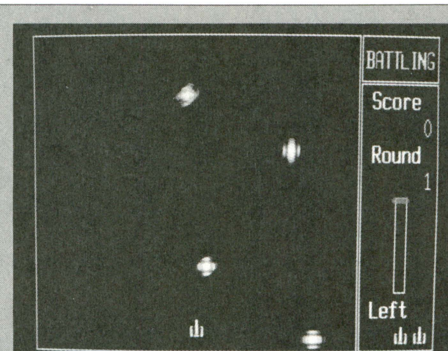
Dr.D：おっ，自機がグリングリン回るんじゃなぁ。敵の種類が2種類しかいないのが残念じゃな。

編：シューティング・ゲームでは定番のボスキャラもだしてほしいですね。

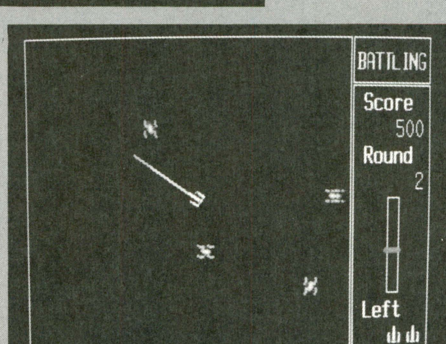
Dr.D：古いTOWNSの人は，必ずコンパイルしてやらないと楽しさが半減するので注意じゃ。



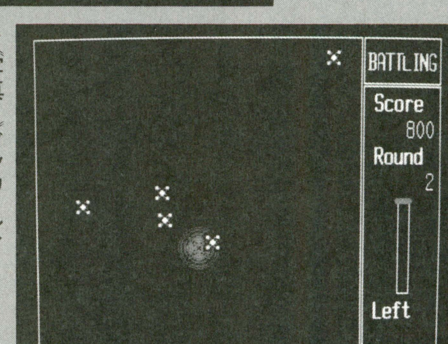
◀《写真1》タイトル画面



◀《写真2》敵がゆっくりせまってきます



▶《写真3》レーザーで敵をやっつけるのだ



▶《写真4》ドッカーン！やられてしまった

★1月号でスーパーソフト・ホット・インフォメーションの位置が変わっていてびっくりしました。いつもの位置のほうがよいと思う！（福岡県鞍手郡・勝田清二18才）……【**編集長**：お店も気分一新のために模様替えをするように雑誌もたまには体裁をかえないとね。】

ただ、ハイスキャン化のおかげで画面が見やすくなっていると思います（これは藤本さんのおかげ）。この点はグッドでしょう。効果音やBGMはつけていないので、ぜひ各自でつけてください。

このソフトを開発するにあたり、さまざまなプログラムを参考、利用させていただきました。この場を借りて作者の方々に御礼申し上げます。

●参考にしたプログラム

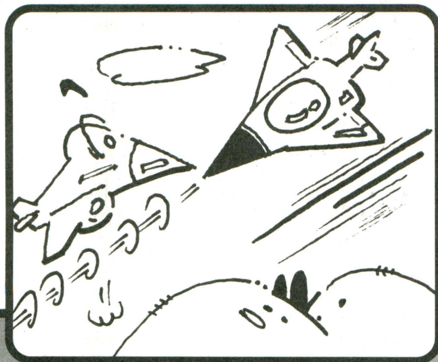
- 自機の移動ルーチン（メイン・アルゴリズム）
谷裕紀彦氏。マイコンBASICマガジン93年12月号88～89ページ
- キャラクターの回転（キャラ作成プログラムにて）
Oh! FM TOWNS '94年8月号 153～158ページ
- スプライト画面モード変更ルーチン（ハイスキャン化）
藤本雅也氏。Oh! FM TOWNS '94年初夏の特別号

★　★

BATTLINGのプログラム・リスト

```
10 '★<B A T T L I N G >programed by K A M A ★
20 *初期設定:'##################################
30 CLS:CLEAR:SCREEN@ 1:DEFINT I-N:RANDOMIZE TIME:SPRITE ON
40 RESTORE *SCRN_DATA:READ ADDR,DT$            :'screen@1ハイスキャン化
50 WHILE ADDR<>99:OUT &H440,ADDR,2:OUT &H442,VAL("&H"+DT$),2
60 READ ADDR,DT$:WEND:OUT &H440,11,2:OUT &H442,&H008A,2
70 OUT &H440,12,2:OUT &H442,&H028A,2:OUT &H440,22,2:OUT &H442,&H008A,2
80 DEF FNP=.0245436926062#:DEF FNQ=6.2831853#
90 DIM PAT%(255),PATP%(255),PATG%(976),PATM%(1200),PATS%(80)
100 DIM CN!(255),SN!(255),CN16!(255),SN16!(255)
110 EZ=8:LZ=2:DIM EX(EZ),EY(EZ),ER(EZ),EST(EZ),BST(EZ),LX(LZ),LY(LZ)
120 FOR I=0 TO 255:CN!(I)=COS(FNP*(I-64)):SN!(I)=SIN(FNP*(I-64))
130 CN16!(I)=COS(FNP*(I-64))*16:SN16!(I)=SIN(FNP*(I-64))*16:NEXT
140 OUT &HFDA0,&H3,1:CLS
150 *スプライト設定:'###########################
160 CIRCLE(7,2),7,2,.4!,,,F,PSET,2:GET@A(0,0)-(15,4),PATS%
170 DEF SPRITE 99,0:LOAD@ "sprite.tif",(0,0):GET@A(0,0)-(15,15),PATP%
180 FOR I=0 TO 37:PX=I*16+(I>15)*256+(I>31)*256+(I>47)*256
190 PY=-(I>15)*16-(I>31)*16-(I>47)*16: GET@A(PX,PY)-(PX+15,PY+15),PAT%
200 FOR Q=0 TO 255:IF PAT%(Q)=0 THEN PAT%(Q)=-32768:NEXT
210 DEF SPRITE 0,4*I,PAT%,1:NEXT
220 DEF SPRITE 1,100,(0,0),0:DEF SPRITE 1,50,(0,0),148
230 FOR I=0 TO LZ:DEF SPRITE 1,200+I*4,(0,0),64:NEXT
240 FOR I=0 TO EZ:DEF SPRITE 1,300+I*4,(0,0),128
250 DEF SPRITE 1,400+I*4,(0,0),136:NEXT
260 *タイトル画面:'#############################
270 CLS:LINE(0,0)-(319,239),PSET,[40,40,70],BF,[40,40,70]
280 SYMBOL(35,60),"B A T T L I N G ",2,4,[220,160,240],0,PSET,9
290 SYMBOL(60,180),"PUSH BUTTON TO GAME START",1,1,[0,150,0],0,PSET,9
300 OUT &HFDA0,&HF,1:WHILE PTRIG(1)=0:WEND:PLR=3:RD=1:SC&=0
310 IF PTRIG(1)>3 THEN WAIT 50:END
320 *スタート:'#################################
330 OUT &HFDA0,&H3,1:CLS:LINE(0,0)-(255,239),PSET,7,BF,[40,40,7]
340 LINE(257,0)-(319,33),PSET,7,BF,[40,40,70]
350 LINE(257,35)-(319,239),PSET,7,B
360 SYMBOL(260,10),"BATTLING",.9!,1,[220,160,240],0,PSET,9
370 SYMBOL (265,40),"Score",1,1,7,,PSET,1
380 GET@A (258,60)-(318,75),PATG%:GOSUB *スコア表示
390 SYMBOL (265,80),"Round",1,1,7,,PSET,1
400 K=-(RD<10)-(RD<100)-(RD<1000)-(RD<10000)
410 SYMBOL (251+(K+2)*8,100),STR$(RD),1,1,7,,PSET
420 LINE (285,120)-(294,194),PSET,7,B:GET@A (282,120)-(297,194),PATM%
430 SYMBOL (265,200),"Left",1,1,7,,PSET,1
440 FOR I=0 TO PLR-2
450   IF PLR>=2 THEN PUT@A(300-I*16,220)-(315-I*16,235),PATP%
460 NEXT I:GOSUB *スプライト消去:OUT &HFDA0,&HF,1
470 '-----------------------------------------
480 DD=0:ECRASH=0:RC=0:PX=119:PY=214:PR=0:DPR=4:PSH=0:PSPD=4:ENERGY=140
490 ESPD=RD*.2!+2:IF ESPD>6 THEN ESPD=6
500 EEN=RD*1+3:ENMY=RD¥2+3:IF ENMY>EZ THEN ENMY=EZ
510   FOR I=0 TO ENMY:EX(I)=INT(RND*239):EY(I)=INT(RND*50)+20:BST(I)=0
520   IF (RD MOD 2)=1 THEN
530     FOR J=0 TO EZ:DEF SPRITE 1,300+J*4,(0,0),128:NEXT
540   ELSE
550     FOR J=0 TO EZ:DEF SPRITE 1,300+J*4,(0,0),132:NEXT
560   ENDIF
570   EST(I)=INT(RND*30)+30:ER(I)=INT(RND*255):EEN(I)=EEN:NEXT
580 *メインルーチン:'###########################
590 WHILE DD=0
600   PLZ=0:PSH=0:PT=PTRIG(1):PD=PAD(1)       :'パッド読み取り
610   PR=(PR+((PD=6 OR PD=7 OR PD=8)-(PD=2 OR PD=3 OR PD=4))*DPR)AND 255
620   OA=A:A=PR¥4
630   IF OA<>A THEN SPR=0:SPR_ROT=A:SPR_NUM=100:GOSUB *回転処理
640   IF PD=1 OR PD=2 OR PD=8 THEN PX=PX+CN!(PR)*PSPD:PY=PY+SN!(PR)*PSPD
650   IF PD=4 OR PD=5 OR PD=6 THEN PX=PX-CN!(PR)*PSPD:PY=PY-SN!(PR)*PSPD
660   IF PX<0 THEN PX=0 ELSE IF PX>239 THEN PX=239
670   IF PY<0 THEN PY=0 ELSE IF PY>223 THEN PY=223
680   SPRITE 6,100,PX-SPRITE(100,6),PY-SPRITE(100,7):SPRITE 0,100,1
690   IF PT=2 AND ENERGY>0 THEN
700     PSH=1:ENERGY=ENERGY-2:IF ENERGY<0 THEN ENERGY=0
710     SPRITE 6,50,PX-SPRITE(50,6),PY-SPRITE(50,7):SPRITE 0,50,1
720   ELSE IF PT=1 AND ENERGY>0 THEN
730    PLZ=1:FOR I=0 TO LZ
740     SPR=64:SPR_ROT=A:SPR_NUM=200+I*4:GOSUB *回転処理
750     LX(I)=PX+CN16!(PR)*(I+1):LY(I)=PY+SN16!(PR)*(I+1)
760     DX=LX(I)-SPRITE(200+I*4,6):DY=LY(I)-SPRITE(200+I*4,7)
770     SPRITE 6,200+I*4,DX,DY:SPRITE 0,200+I*4,1
780    NEXT:SPRITE 0,50,0:ENERGY=ENERGY-1:IF ENERGY<0 THEN ENERGY=0
790   ELSE
800     FOR I=0 TO LZ:SPRITE 0,200+I*4,0:NEXT:SPRITE 0,50,0
810     ENERGY=ENERGY+1:IF ENERGY>140 THEN ENERGY=140
820   ENDIF
830   FOR I=0 TO ENMY
840     IF EST(I)<>0 THEN
850       IF EST(I)<3 THEN
860         IF RND<.1! THEN
870           X1=EX(I):Y1=EY(I):X2=PX:Y2=PY:GOSUB *方向チェック:ER(I)=HK
880         ELSE
890           ER(I)=INT(RND*255)
900         ENDIF
910         EST(I)=RND*30+30
920       ELSE
930         EX(I)=EX(I)+CN(ER(I))*ESPD:EY(I)=EY(I)+SN(ER(I))*ESPD
940         IF EX(I)<0 THEN EX(I)=0:EST(I)=2
950         IF EX(I)>239 THEN EX(I)=239:EST(I)=2
960         IF EY(I)<0 THEN EY(I)=0:EST(I)=2
970         IF EY(I)>223 THEN EY(I)=223:EST(I)=2
980         DX=EX(I)-SPRITE(300+I*4,6):DY=EY(I)-SPRITE(300+I*4,7)
990         SPRITE 6,300+I*4,DX,DY:SPRITE 0,300+I*4,1
1000         IF PSH=0 AND ABS(PX-EX(I))<11 AND ABS(PY-EY(I))<11 THEN DD=1
1010         EST(I)=EST(I)-1
1020       ENDIF
1030     ELSE
1040       SPRITE 0,300+I*4,0
1050     ENDIF
1060     IF PLZ=1 AND EST(I)<>0 THEN
1070       DK=0:PC=PR:X1=PX:Y1=PY:X2=EX(I):Y2=EY(I):GOSUB *方向チェック
1080       IF ABS(HK-PC)<3 THEN DK=1
1090       FOR J=0 TO 2
1100         IF ABS(LX(J)-EX(I))<9 AND ABS(LY(J)-EY(I))<9 THEN DK=2
1110       NEXT
1120       IF DK<>0 THEN
1130         EEN(I)=EEN(I)-DK
1140         IF EEN(I)<0 THEN
1150           EST(I)=0:ECRASH=ECRASH+1:SC&=SC&+100
1160           IF SC&>999900 THEN SC&=999900
1170           GOSUB *スコア表示:BX(I)=EX(I):BY(I)=EY(I):BST(I)=10
1180           DEF SPRITE 1,400+I*4,(BX(I),BY(I)),136:SPRITE 0,400+I*4,1
1190         ENDIF
1200       ENDIF
1210     ELSE
1220       FOR J=0 TO 160:NEXT              :'☆★バランスウェイト★☆
1230     ENDIF
1240     IF BST(I)<>0 THEN
1250       BST(I)=BST(I)-1
1260       IF BST(I)=6 THEN
1270         DEF SPRITE 1,400+I*4,(BX(I),BY(I)),140:SPRITE 0,400+I*4,1
1280       ELSE IF BST(I)=3 THEN
1290         DEF SPRITE 1,400+I*4,(BX(I),BY(I)),144:SPRITE 0,400+I*4,1
1300       ELSE IF BST(I)<1 THEN
1310         SPRITE 0,400+I*4,0:BST(I)=0
1320       ENDIF
1330     ENDIF
1340   NEXT:PUT@A (282,120)-(297,194),PATM%,PSET
1350   PUT@A (282,190-ENERGY¥2)-(297,194-ENERGY¥2),PATS%,PSET
1360   IF ECRASH=ENMY+1 AND RC=0 THEN
1370     RC=50:SYMBOL(90,100),"ROUND CLEAR!",1,1,7,0,PSET,9
1380   ENDIF
1390   IF RC>1 THEN RC=RC-1:IF RC=1 THEN WAIT 100:RD=RD+1:GOTO *スタート
1400 WEND
1410 *自機がやられた:'############################
1420 SPRITE 0,100,0:SPRITE 0,50,0
1430 FOR RJ=1 TO 32 STEP .7!
1440   PASTEL 256-INT(RJ)*7:CIRCLE(PX+8,PY+8),RJ,2,,,,,PASTEL
1450 NEXT:WAIT 100:PLR=PLR-1:IF PLR>0 THEN *スタート
1460 *ゲームオーバー:'############################
1470 SYMBOL (55,70),"G A M E   O V E R ",1,2,7,0,PSET,9:WAIT 100
1480 WHILE PTRIG(1)=0:WEND:GOSUB *スプライト消去:GOTO *タイトル画面
1490 'サブルーチン ★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★
1500 *方向チェック:'############################
1510   XA=INT(X2-X1):YA=INT(Y2-Y1):IF XA<>0 THEN 1540
1520   IF Y1<Y2 THEN HK=128 ELSE HK=0
1530 RETURN
1540   HK=((ATN(YA/XA)*256)/FNQ)+64 AND &HFE
1550   IF X1>X2 THEN HK=HK+128 AND &HFE
1560 RETURN
1570 *回転処理:'#################################
1580   IF SPR_ROT>=0 AND SPR_ROT<=15 THEN
1590     DEF SPRITE 1,SPR_NUM,(0,0),4*SPR_ROT+SPR
1600   ELSE IF SPR_ROT>=16 AND SPR_ROT<=31 THEN
1610     DEF SPRITE 1,SPR_NUM,(0,0),4*(SPR_ROT-16)+SPR:SPRITE 3,SPR_NUM,6
1620   ELSE IF SPR_ROT>=32 AND SPR_ROT<=47 THEN
1630     DEF SPRITE 1,SPR_NUM,(0,0),4*(SPR_ROT-32)+SPR:SPRITE 3,SPR_NUM,3
1640   ELSE
1650     DEF SPRITE 1,SPR_NUM,(0,0),4*(SPR_ROT-48)+SPR:SPRITE 3,SPR_NUM,5
1660   ENDIF
1670 RETURN
1680 *スプライト消去:'###########################
1690 SPRITE 0,50,0:SPRITE 0,100,0:FOR I=0 TO LZ:SPRITE 0,200+I*4,0:NEXT
1700 FOR I=0 TO ENMY:SPRITE 0,300+I*4,0:SPRITE 0,400+I*4,0:NEXT:RETURN
1710 *スコア表示:'##################################
1720 PUT@A (258,60)-(318,75),PATG%,PSET
1730 K=-(SC&<10)-(SC&<100)-(SC&<1000)-(SC&<10000)-(SC&<100000)
1740 SYMBOL(259+K*8,60),STR$(SC&),1,1,7,,PSET:RETURN
1750 *SCRN_DATA:'##################################
1760 DATA 00,0060,01,02C0,04,031F,05,0000,06,0004,07,0000,08,0419
1770 DATA 09,008A,10,030A,13,0046,14,0406,15,0046,16,0406,18,008A
1780 DATA 25,0058,26,0000,27,1111,29,0002,30,0000,31,0192,99,FFFF
```

★OFコーナーのスペースを広げることはできないんですか？せめて3行にするとか……。（愛知県瀬戸市・提　宏志17才）……【Dr.D：OFはただ広げればいいというものじゃない。限られた中でいかに実のある返答をするかが大事なところなんじゃ。の一、影くん。】



敵はデカキャラ1機のみのシューティング・ゲーム

Only enemy（オンリー エネミー）

久名神　怜雪

内　容

1機しか出てこない敵と，熱いバトルをくりひろげる横シューティングです。

遊びかた

キーボード，パッド1のどちらでも操作可能です。カーソル・キー，または方向ボタンで8方向移動し，スペース・キーかトリガ1で弾を発射します。ただし連射はできません。

敵は水色の部分が弱点なので，そこに弾を撃ち込んで撃破してください。

ちなみに敵は突進中無敵状態です。

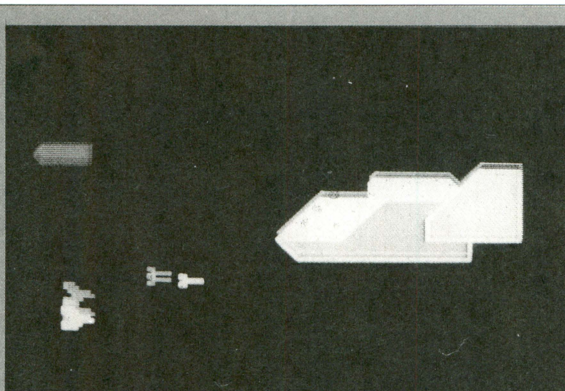
入力方法

BASICなのでそのまま入力します。

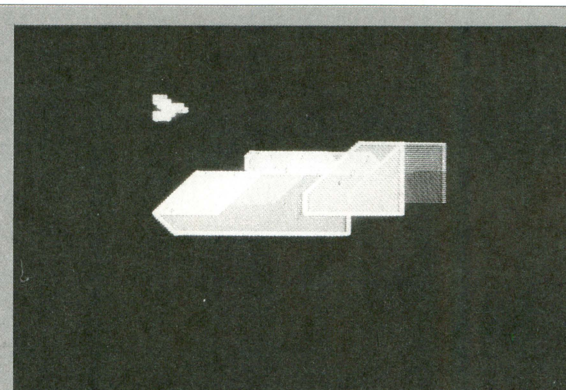
プログラムと攻略

これは4年程前に作ったゲームを少し手直ししたこともありますが，相変わらず汚いプログラムです。たまに自分でもわけがわからなくなるので，これからは見やすいプログラムの勉強をしたいと思います。

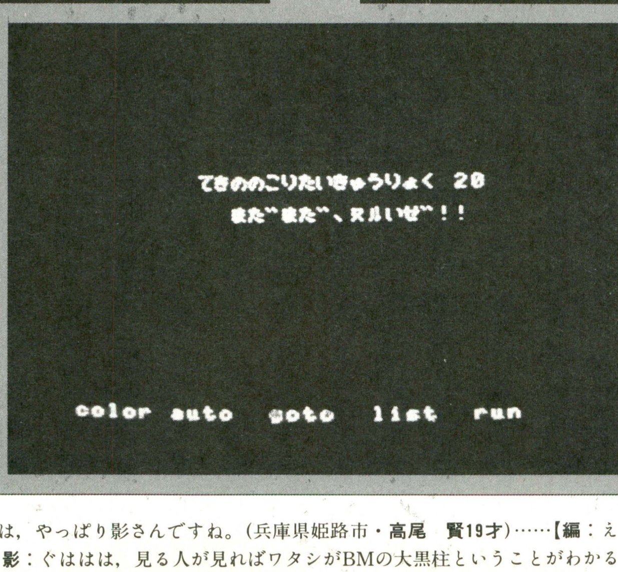
では，攻略法です。まず，主な攻撃のチャンスは敵の攻撃をかわしたときです。したがって，十分に間合いを離して敵の正面へ行き，攻撃を誘発してカウンターというのが基本になります。その際，弾を撃ったらすぐ上下に逃げてください。正面にいると無敵突進技を出されます。その他，敵下部のレーザー砲は，不意に出されると，なかなか反応できないので注意が必要です。



▲《写真1》敵のコクピットに弾を撃て!!



▲《写真2》敵自体も高速で突っ込んで来る



▶《写真3》あっさりとやられてしまった…

★硬派なBMを支えているのは，やっぱり影さんですね。(兵庫県姫路市・**高尾　賢19才**)……【**編**：えっ，あれでどこが硬派なんでしょう？つぐ美：そうよねぇ。**影**：ぐははは，見る人が見ればワタシがBMの大黒柱ということがわかるってものよ。でれー。】

《第1表》変数表

Q	………………自機の生存判定	F	………………敵機の状態
X	………………自機のX座標	DX	………………敵弾のX座標
Y	………………自機のY座標	DY	………………敵弾のY座標
G	………………自機のショットフラグ	A	………………敵撃破時に使用
N	………………自機の弾のX座標	S	………………スティック入力
M	………………自機の弾のY座標	TR	………………トリガ入力
TQ	………………敵機の生存判定	P	………………当たり判定用
U	………………敵機のX座標	I,J	………………ループ用
T	………………敵機のY座標	W	………………敵レーザー砲用
H	………………敵機の耐久力		

CHECKER FLAG

編：RUNしたらいきなりデカキャラと勝負です。なかなか強いですね。

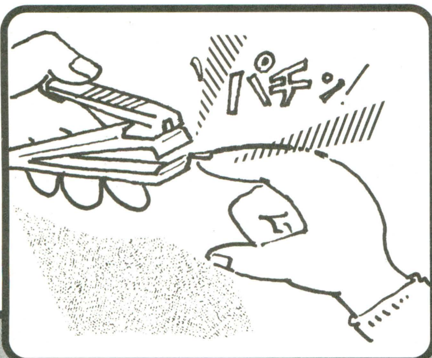
Dr.D：敵はランダムに攻撃してくるのではなく，プレイヤーの位置などを考えて攻撃方法を変えてくる。敵が1機しかいなくても楽しめるようになっとるのう。

Only enemyのプログラム・リスト

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN5,1,0:CLS:DEFINTA-Z
20 SETPAGE,0:FORI=0TO7:READA$:B$="":FORJ=0TO8:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,
2))):NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT
30 SETPAGE,1:CLS:FORI=3TO4:FORJ=1TO50:LINE(50*I,25)-(50*I-(RND(1)*50-25),25-(RND
(-TIME)*50-25)),8:NEXT:NEXT
40 DRAW"C15BM100,100E20R30G20L30F10R80U10L20U10E25R20D35L25BM180,80L35H2U6E2R35F
5C6BM50,50E5R25D10L25H5BM120,120C14R70D34L70U2R2U30L2U2"
50 PAINT(110,95),7,15:PAINT(110,105),4,15:PAINT(190,95),5,15:PAINT(160,75),14,15
:PAINT(60,50),6:PAINT(130,130),14
60 COLOR=(7,1,1,7):SETPAGE,0
70 SOUND0,0:SOUND8,0
80 G=1:X=80:Y=91:U=260:T=60:F=1:H=20:Q=0:TQ=0:A=0
90 '===ｼﾞｷ ﾉ ｺｳﾄﾞｳ===
100 IF Q=0 THEN 160
110 PUTSPRITE 0,(X,Y),9,Q+3
120 Q=Q+1
130 IF Q+3=32 THEN 650
140 GOTO 260
150 '---ﾆｭｳﾘｮｸ---
160 S=(STICK(0) OR STICK(1)):TR=(STRIG(0) OR STRIG(1))
170 '---ｼﾞｷ ｸﾗｲ---
180 P=POINT(X+14,Y+8):IFP>1THEN SOUND6,31:SOUND7,3:PLAY"S0M5000L32CCL1C","S0M800
0L16CL1C":Q=1:GOTO 260
190 '---ｲﾄﾞｳ---
200 X=X+((X>16 AND S>5)-(X<232 AND S>1 AND S<5))*8
210 Y=Y+((Y>8 AND (S=1 OR S=2 OR S=8))-(Y<192 AND S>3 AND S<7))*8
220 PUTSPRITE0,(X,Y),15,0
230 '---ﾀﾏ ｦ ｳﾂ---
240 IF TR AND G THEN G=0:N=X-10:M=Y:SOUND8,0:SOUND1,0:SOUND6,0:SOUND7,0:SOUND8,1
6:SOUND12,50:SOUND13,0
250 '---ﾀﾏ ｲﾄﾞｳ&ｱﾀﾘ&ｼｮｳﾒﾂ---
260 IF G=1 THEN 360
270 N=N+16:IF N>240 THEN 340
280 PUTSPRITE1,(N,M),15,1
290 P=POINT(N+15,M+12):IF P=1 OR P=15 THEN 360
300 IF P=7 AND F<>1 THEN PUTSPRITE1,(N,M),8,2:SOUND1,15:SOUND6,31:SOUND7,0:SOUND
8,16:SOUND12,50:SOUND13,0:COLOR=(1,7,7,7):COLOR=(1,0,0,0):H=H-1 ELSE 330
310 IF H=0 THEN TQ=1
320 GOTO 340
330 PUTSPRITE1,(N,M),15,3:SOUND1,2:SOUND6,10:SOUND7,0:SOUND8,16:SOUND12,30:SOUND
13,0
340 PUTSPRITE1,(120,209),15,1:G=1
350 '===てき の こうどう===
360 IF TQ>0 THEN TQ=TQ+1
370 ON F GOTO 510,530,550,570
380 IF TQ=0 THEN 420
390 IF TQ>6 THEN 630
400 GOTO 100
410 '---いどう---
420 IF T+40<Y THEN T=T+3 ELSE T=T-3
430 COPY(100,62+(T-3<0)*(T-3))-(215,113),1TO(U,T-3),0
440 IF F=3 THEN 100
450 '---かんがえる---
460 IF T-10<Y AND T+40>Y AND X<200 AND RND(1)<.1+(X¥30)/20-(G=0)*.5 THEN F=1:COL
OR=(7,1,1,7):GOTO 100
470 IF ABS((Y-(T+7))¥8)<=(105-X)¥16 AND RND(1)<.8 THENSOUND6,26:SOUND7,1:SOUND8,
16:SOUND12,10:SOUND13,14:DX=135:DY=T+4:F=3:GOTO 100
480 IF ABS(Y-T-63)<30 AND RND(1)<.2 THEN W=0:F=4
490 GOTO100
500 DATA00E0F07E3FF8F000,00000000301F3000,C024967BDD344A98,00000000C0241BC0,8020
C4F87FFE2498,88726CDA25C7D068,004A221468224800,0000100814000000
510 IF U>-60 THEN U=U-20:COPY(100+(U<0)*U,65+(T<0)*T)-(235,110),1TO(U,T),0 ELSE
F=2:U=U-20:COLOR=(7,2,6,7)
520 GOTO 100
530 IF U<100 THEN U=U+20:COPY(80+(U<0)*U,65+(T<0)*T)-(215,110),1TO(U,T),0 ELSE F
=0:U=120
540 GOTO 100
550 IF DX>0 THEN DX=DX-30:COPY(50,45+(DY<0)*DY)-(110,55),1TO(DX,DY),0 ELSE LINE(
DX,DY)-(30,DY+10),1,BF:F=0:SOUND8,0
560 GOTO 380
570 ON W GOTO 580,590,590,600,610,610
580 COPY(120,137+(W=1)*17)-(190,154),1TO(140,T+46),0:W=W+1:GOTO 100
590 COPY(80-(W=2)*30,120)-(190,154),1TO(140,T+46),0:SOUND1,200:SOUND7,8:SOUND8,1
6:SOUND12,50:SOUND13,0:A=(W=2)*9:LINE(0,T+48-A)-(182+(W=2)*30,T+78+A),10,BF:W=W+
1:GOTO 100
600 LINE(0,T+48)-(182,T+78),1,BF:COPY(120,120)-(230,154),1TO(140,T+46),0:W=W+1:G
OTO 100
610 COPY(120,138-(W=6)*17)-(190,172),1TO(140,T+46),0:W=W+1:IF W=7 THEN F=0
620 GOTO 100
630 IFA>-10THENSOUND6,31:SOUND7,3:PLAY"S0M5000L16C":I=125:FORJ=0TO1:I=-(I=125)*1
75-(I=175)*125:COPY(I,0)-(I+50,50),1TO(U+RND(1)*150-50,T+RND(1)*90-50),0,TPSET:N
EXT:A=A-1:GOTO 100
640 FORI=0TO7:COLOR=(1,I,I,I):COLOR=(8,7,I,I):NEXT:SOUND7,3:PLAY"L32CCM10000L2C"
,"L16CL4C":CLS:FORI=7TO0STEP-1:COLOR=(1,I,I,I):NEXT:FORI=0TO50:NEXT
650 SCREEN1:WIDTH32:LOCATE8,8:H=-(H>0)*H:PRINT"てきののこりたいきゅうりょく";H
660 LOCATE10,10:IFQ>0THENIFTQ>0THENPRINT"なにやってんだ゛よ。"ELSEIFH>5THENPRINT"また゛また゛、ヌル
いぜ゛!!"ELSEPRINT"もっとふんば゛れ!!"ELSEPRINT"やるし゛ゃねえか。"
670 IFSTRIG(0) OR STRIG(1)THENSCREEN5:SETPAGE,1:GOTO40ELSE670
```


★影さん，ボクの学校のパソコンはスゴク遅いのです。安くて速いパソコンを教えて。（三重県度会郡・**大西　有13才**）……【**影：**何年，いや何か月かすれば，パソコンももっと安くなると思うよ。ま，私に言わせれば，教育はユックリズムがいいと思うんだが……ダメ？】

MSX 2/2+/turboR用



深爪に注意!ワンキー・ゲーム

つめきり!

こもれび

対応機種

MSX 2/MSX 2+/MSXturboR

ターボRの高速モードで開発したので，MSX2だと少し遅いところがありますが，気にしなくていいです。

ゲームの内容

爪をちゃんと切り，高い点数を目指すというのがこのゲームの目的です。左手の爪をすべて切ったあと得点が表示されます。爪の白い部分を切ると得点がプラスになり，深爪すると得点がマイナスになります。

操作方法

ほとんどスペース・キーで操作します。カーソル・キーの左右でつめきりの速度を変えられます。ここだ!というところでスペース・キーを押すと爪を切ります。つめきりの速度が速いほど得点が高くなります。ではハイスコアを目指してがんばってください。

《第2表》マシン語

D009H〜D032H	VDPコマンドを実行する
D033H〜D03CH	ワークエリア
D03DH〜D068H	ウエイト・ルーチン
D069H〜D0B3H	速度(四角)を書く
D0B4H〜D189H	メイン・ルーチン

★ ★ ★

《第1表》変数表

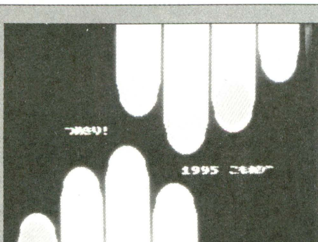
MX, MY	メッセージの位置	PO(0〜4)	各指の得点
M$	メッセージ用	PO(5)	総得点
C	文字の色	PO(6)	ハイスコア
I, J, K	ループ用	SC( )	得点表
A	汎用	GX, GY	これを基準に上から見た指の絵を描く
X	つめきりの位置		
SP	つめきりのスピード	HX, HY	これを基準に横から見た指の絵を描く
SP( )	つめ切ったときのスピード		
		P( )	グラフィック・データ保存用
F( )	つめの切りぐあい (0 切れていない，1〜6 つめ切った，7以上 切り過ぎ)	FY( )	指の位置
		X1, Y1, X2, Y2	四角の位置

CHECKER FLAG

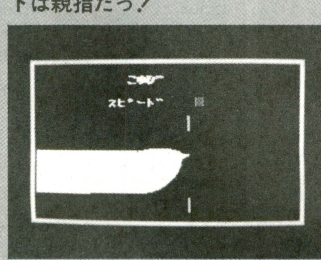
編：つめきりのゲームなんてはじめて見ますね。

Dr.D：うむ。こういうワンキー・ゲームは，ルールが似かよってしまうので演出で勝負するしかない。このゲームは良くできていると思うぞ。

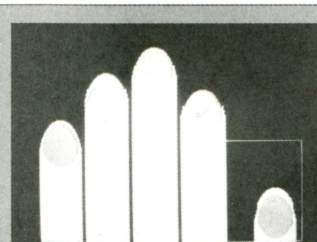
編：深爪をしてしまったときのあの赤い指先が痛々しくてなんともいいですよ。自分の爪ではやりたくないですけどね。



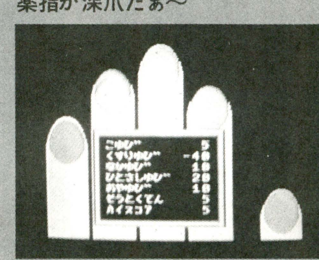
▲《写真1》つめきりのタイトル画面



▼《写真2》ターゲットは親指だっ!



▲《写真3》きれいに切れるかなぁ〜



▼《写真4》ぎゃ〜!薬指が深爪だぁ〜

★内容のほとんどがゲームのことなので，もう雑誌名を変えたらどうです？影さん!!（山口県下関市・重長孝之17才）……【影：ゲーム以外も充実していると思うけど…。とにかく片寄らないように注意しましょう。】

つめきり！のプログラム・リスト

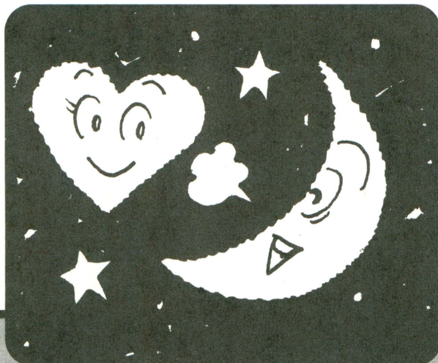
```
0 'SAVE"TUME.BAS
10 '
20 '< タイトル >                          つめきり!
30 '
40 '< さくしゃ >                      こもれび゛ ひて゛たか
50 '
60 '< カンセイ >                      1995/08/23
70 '
80 ' したこ゛しらえ
90 '
100 CLEAR 200,&HCFFF:COLOR 15,0,0:SCREEN 5,2,RND(-TIME):DEFINT A-Z:OPEN"GRP:"AS1
:DIM P(2500),X1(4,49),X2(4,49),Y1(4,49),Y2(4,49)
110 DEFFNS=STRIG(0)+STRIG(1)
120 DEFUSR=&HD000:DEFUSR2=&HD003:DEFUSR3=&HD006
130 MX=72:MY=104:M$="しは゛らく おまちくた゛さい":GOSUB 740
140 FOR I=0 TO 4:READ FY(I):A=23+I*40-(I=4)*20:X1!=A/40:X2!=(255-(A+46))/40:Y1!=
(25+FY(I))/40:Y2!=(211-(79+FY(I)))/40:FOR J=0 TO 39:X1(I,J)=X1!*J:X2(I,J)=255-X2
!*J:Y1(I,J)=Y1!*J:Y2(I,J)=211-Y2!*J:NEXT J,I
150 FOR I=0 TO 6:READ SC(I):NEXT
160 D=&HD000:FOR I=0 TO 24:SM=0:READ A$,AA$:FOR J=0 TO 15:A=VAL("&H"+MID$(A$,J+J
+1,2)):POKE D,A:SM=SM+A:D=D+1:NEXT:IF SM=VAL("&H"+AA$) THEN NEXT ELSE SCREEN 0:P
RINT 1000+I*10"キ゛ョウ ニ マチカ゛イ カ゛ アリマス":BEEP:END
170 '
180 ' GRAPHIC
190 '
200 COLOR=(3,7,5,4):COLOR=(13,3,3,3):COLOR=(15,6,6,6):SP=3
210 FOR I=3 TO 1 STEP -1:SETPAGE ,I:CLS:NEXT
220 GX=18:GY=50:CIRCLE(GX,GY),25,3,0,3.14,1.4:LINE(GX-18,GY)-STEP(0,200),3:LINE(
GX+18,GY)-STEP(0,200),3:PAINT(GX,GY+15),3,3:CIRCLE(GX,GY-6),20,9,,,1.3:PAINT(GX,
GY),9,9:FOR I=0 TO 5:CIRCLE(GX,GY-7-I),20,15,.3,2.9,1.3:NEXT
230 FOR I=0 TO 3:COPY(0,GY-32)-STEP(39,105+(I=0)*25),1 TO (3+I*40,109+FY(I)),3:N
EXT:FOR I=0 TO 3:FOR J=GY TO J+115:COPY(0,J-32)-STEP(39,0),1 TO (213-I*40,115+GY
-J-FY(I)),3:NEXT J,I
240 FOR I=0 TO 4:COPY(0,GY-32)-STEP(39,181-FY(I)),1 TO (28+I*40-(I=4)*20,30+FY(I
)),2:NEXT
250 CLS:HX=125:HY=5:CIRCLE(HX-35,HY),35,3,4.6,6.28:LINE(HX,HY)-STEP(-35,-3),3:LI
NE-(0,HY-3),3:LINE(HX-30,HY+35)-(0,HY+36),3:PAINT(HX-9,HY),3,3
260 CIRCLE(HX-18,HY),18,9,,2.8,.3:LINE(HX,HY)-STEP(-12,6),9:LINE-STEP(-17,0),9:L
INE-STEP(-5,-7),9:PAINT(HX-5,HY-2),9,9
270 FOR I=1 TO 6:LINE(HX+I,HY)-STEP(-12,6),15:NEXT:COPY(0,0)-(HX+9,HY+37),1 TO P
280 SETPAGE ,3:MX=48:MY=91:C=9:M$="つめきり!":GOSUB 740:MX=148:MY=128:M$="1995 こもれび゛
":GOSUB 740:SETPAGE0,0
290 '
300 ' TITLE
310 '
320 SOUND 7,62:SOUND 8,14:FOR I=0 TO 210 STEP 2:COPY(0,I)-(255,I),3 TO (0,I),0:S
OUND 0,40+I:COPY(0,211-I)-STEP(255,0),3 TO (0,211-I),0:SOUND 0,251-I:A=USR(1):NE
XT:SOUND 8,0
330 PLAY"T150L16V13O6CEDGFAGBO7C4"
340 GOSUB 780:IF FNS=0 THEN 340
350 GOSUB 910:COPY(0,0)-(255,211),2 TO(0,0),1
360 '
370 ' MAIN
380 '
390 CLS:A$="つめをきるそ゛っ!":MY=100:C=9:FOR I=1 TO 9:MX=84+I*8:M$=MID$(A$,I,1):GOSUB 7
40:GOSUB 910:A=USR(7):NEXT:A=USR(60):K=0
400 '
410 ' ス゛ームイン
420 '
430 COPY(0,0)-(255,211),1 TO (0,0),0:I=0:GOSUB 850:SOUND 1,0:SOUND 7,62:SOUND 8,
15
440 SOUND 0,255-I*5:GOSUB 850:GOSUB 780
450 IF FNS THEN SOUND 8,0:GOTO 480
460 I=I+1:GOSUB 850:A=USR(1):IF I<39 THEN 440
470 SOUND 0,40:SOUND 8,16:SOUND 12,15:FOR J=0 TO 2:GOSUB 850:A=USR(10):SOUND 13,
1:GOSUB 850:A=USR(10):NEXT:A=USR(60)
480 '
490 ' えーカク
500 '
510 CLS:FOR I=0 TO 5:LINE(10+I,30+I)-(245-I,181-I),VAL("&H"+MID$("DEFED",I+1,1))
,B:NEXT
520 MX=96:MY=45:C=7:M$=MID$("こゆび゛   くすりゆび゛ なかゆび゛  ひとさしゆび゛おやゆび゛",K*7+1,7):GOSUB 7
40:MX=80:MY=65:C=12:M$="スピ゜ート゛":GOSUB 740
530 COPY P TO (16,110),0
540 '
550 ' ツメキッチクレ
560 '
570 POKE &HD0B4,RND(1)*70:SP=USR3(SP)
580 X=PEEK(&HD0B4):F(K)=-(X>52)*(X-52):SP(K)=ABS(SP-4)
590 LINE(200-X,100)-STEP(0,29),15,,XOR:COLOR=(0,-(F(K)>0)*7,-(F(K)>0 AND F(K)<7)
*7,0):GOSUB 900:COLOR=(0,0,0,0):A=USR(50)
600 IF F(K) THEN SETPAGE ,1:FOR J=1 TO F(K):CIRCLE(46+K*40-(K=4)*20,49+FY(K)+J),
20,-(J>6)*8,.3,2.9,1.3:NEXT:SETPAGE ,0
610 K=K+1:IF K<5 THEN 400
620 '
630 ' セ゛ンフ゛ キッタッス
640 '
650 PO(5)=0:COPY(0,0)-(255,211),1 TO (0,0),0
660 LINE(75,115)-(172,193),0,BF:FOR I=1 TO 8:LINE(68+I,108+I)-(179-I,200-I),VAL(
"&H"+MID$("457B7540",I,1)),BF:NEXT
670 FOR I=0 TO 4
680  IF F(I)>6 THEN PO(I)=-5*(F(I)-6) ELSE PO(I)=SC(F(I))*SP(I)
690  PO(5)=PO(5)+PO(I):F(I)=0
700 NEXT
710 IF PO(6)<PO(5) THEN PO(6)=PO(5)
720 FOR I=0 TO 6:MX=80:MY=120+I*10:C=12+(I>4)*6:M$=MID$("こゆび゛   くすりゆび゛ なかゆび゛  ひと
さしゆび゛おやゆび゛  そうとくてん ハイスコア",I*7+1,7):GOSUB 740:GOSUB 910:A=USR(25):MX=MX+64:C=13:M
$=RIGHT$(" "+STR$(PO(I)),3):GOSUB 740:GOSUB 900:A=USR(25):NEXT
730 IF FNS THEN 290 ELSE 730
740 '
750 ' モシ゛ カク
760 '
770 COLOR C:PRESET(MX+2,MY):PRINT#1,M$:COLOR 14:PRESET(MX+1,MY):POKE &HFB02,8:PR
INT#1,M$:COLOR 15:PRESET(MX,MY):POKE &HFB02,8:PRINT#1,M$:RETURN
780 '
790 ' ツメ ノ イロ カエル
800 '
810 A=RND(1)*3:COLOR=(9,3-(A=0)*4,3-(A=1)*2,3-(A=2)*4):RETURN
820 '
830 ' ク゛ラフィック カンケイ
840 '
850 LINE(X1(K,I),Y1(K,I))-(X2(K,I),Y2(K,I)),15,B,XOR:RETURN
860 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 3:LINE(MX+72+I*10-J,67-J)-STEP(1+J+J,1+J+J),-(SP>I)*
VAL("&H"+MID$("222C",J+1,1)),B:A=USR(1):NEXT J,I:RETURN
870 '
880 ' SOUND
890 '
900 SOUND 0,20:SOUND 1,0:SOUND 7,62:SOUND 8,16:SOUND 12,15:SOUND 13,1:RETURN
910 SOUND 7,55:SOUND 8,16:SOUND 12,15:FOR J=0 TO 5:SOUND 6,25-J*5:SOUND 13,1:A=U
SR(1):NEXT:RETURN
920 '
930 ' DATA
940 '
950 DATA 65,20,0,35,130
960 DATA 0,1,3,5,7,10,20
970 '
980 ' MACHINE LANGUAGE
990 '
1000 DATA C33DD0C379D0C3CFD0F3CD20D03E20D3,A1F
1010 DATA 993E91D3990E9B210000060FEDB3FBC9,717
1020 DATA 3E02CD2AD0E60120F7AFD3993E8FD399,859
1030 DATA DB99C9F78B4940C921F8F735C9F30105,918
1040 DATA 001133D0219FFDEDB0010500119FFD21,642
1050 DATA 38D0EDB0FB3AF8F7B720FAF301050011,8A4
1060 DATA 9FFD2133D0EDB0FBC900000000980041,6FA
1070 DATA 00080008000000080043E98326DD03E40,357
1080 DATA 326FD02169D02218D03AF8F73278D006,77E
1090 DATA 03C50E003A78D0FE0428063C3278D00E,54C
1100 DATA 0C793275D0CD09D03A6DD0C609326DD0,757
1110 DATA C110DEC93A00F78B4940C921B5D034C9,829
1120 DATA 00000000000000001000E000F0083CD,16E
1130 DATA 03D0F301050011B6D0219FFDEDB00105,6C3
1140 DATA 00119FFD21BBD0EDB0FBAF32B5D0CD3B,95F
1150 DATA D1AFCDD800B7202F3CCDD800B72028AF,7BA
1160 DATA CDD500B720553CCDD500B7204E3AB5D0,790
1170 DATA 21F8F7BE38F7CD3BD13AB4D03CFE4620,934
1180 DATA 01AF32B4D018C3F3010500119FFD21B6,6BE
1190 DATA D0EDB0FBCD3BD121F6F7C921C0D02218,A03
1200 DATA D03EC821B4D09632C4D03E5032C6D0CD,8FA
1210 DATA 09D03E9B32C6D0CD09D0C9FE03200B3A,74F
1220 DATA F8F73D28A83282D1180FFE07209F3AF8,79E
1230 DATA F7FE0330983C3282D13E0532F8F7CD00,7B2
1240 DATA D03E0032F8F7CD03D0C30DD100000000,670
```

★「PC-98プログラム大全集I」の付録FDが"Disk I/O error"だった。だれかーっ!!（神奈川県横浜市・**伊藤弦太14才**）……**【影**：せっかく買ったのにエラーとはひどい。**つぐ美**：弦太くんはDOS版のBASICを起動してるんじゃない？このFDはDISK-BASIC用なの。**】**

PC-8801mkⅡSR以降(N88-BASIC V2モード)用

夜空でハートが星集め，アクション・パズルかな

BOTH WAYS（ボス ウェイズ）



小川　真大

物　語

よい人もそうでない人もみんなが寝静まったあるひっそりとした，そして少し不思議な夜のことでした。空の一番高いところで笑っていたお月様が，一つのハートに囁(ささや)きました。「さぁ，私のお城へ遊びにおいで…」と。

遊びかた

プレイヤーは左半分のハートと右半分のハートを操作することができます。1人用ではテンキーの4 6 8 2で左右上下に右半分の方向を変え，シフトキーを押しながら左半分の方向を変えます。2人用ではリターン・キーで右半分の方向を，タブキーで左半分の方向を逆向きに変え，シフトキーで右半分と左半分の移動方向を取り換えます。ポイントを得るためには，まずハートで星を取ります。星を一つ取るたびにハートの色が赤→ピンク→水色→青と変わっていき，青のときに星を取るとゲーム・オーバーになります(つまり星は3個まで持てるのです)。取った星はお月様に渡してください。そうすればハートの色も赤に戻ります。左半分のハートと右半分のハートが合体することによりフルハートとなり，お月様に渡してある分の点数が得点に入ります。ハートの色も赤に戻ります。星を取るたびに星の数は増えていきますが，ある一定の数以上になることはありません。星は1個につき10点で，1回で3個の星をお月様に渡すと70点のボーナスが付きます。どちらかのハートが，フィールドの外枠にぶつかると左半分と右半分の位置が入れ換わってしまいます。

プログラムについて

アクション・ゲームなので，スピードを上げるために，なるべくFOR～NEXTを使わないようにしました。また，CAPSを解除してスタートすると少し速くなります。これは星のきらめきの処理をとばしているためです。

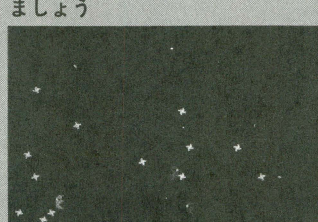
《第1表》変数表

変数	内容
①変数	
HX0, HY0, HX1, HY1	ハートのX・Y座標（0は左半分，1は右半分のもの）
HXB0, HYB0, HXB1, HYB1	ハートを消すためのX・Y座標（上と同じ）
MX, MY	お月様のX・Y座標
FX, FY	フルハートのX・Y座標
TRY	星をあといくつ持てるかの数
SCORE	得点
MOON	お月様が持っている点数
POOL	お月様に渡すための点数
STAR	フィールド内にある星の数
OBJ	何を取ったかの情報
SD	星を消滅させるサブルーチンへの引き渡し変数(星の番号)
MODE	1人用のプレイなら1，2人用なら2が代入される
FASTER	少し速くなるモードのときには－1が代入される
A, B, C, D, I, J, XX, YY, ZZ, AA, BB, CC, II, A$	作業用変数
②配列変数	
CH	各キャラクターのグラフィック・データ
MP	フィールド内の情報
SX, SY	星のX・Y座標
HXX, HYY	ハートの移動方向
HIGH	ハイスコア
A	作業用配列変数



▲割れたハートをうまく操作して星を集めます

▼そしてお月様に渡しましょう





▲お月様に渡してから割れたハートを合体させると点数になります

▼星は三つより多くとれません。このようにゲーム・オーバーになります



★テストを捨てて，格闘ゲームを製作中……赤点，何個とれるかな～(すでに現実逃避)こんなバカにならないように。(大阪府東大阪市・うしろのサスケ16才)……【影：赤点何個とれるかなんて，なかなか言えるセリフじゃない。夢中の人生，私にも覚えがある。】

こんなゲームになりました

協力しながら遊ぶゲームはできないかな，と考えていたのですが，なんとか形にすることができました。2人用のキー操作が単純になっているのは，どんな人とでもプレイできるようにするためです。効果音も不思議な三・五次元の世界でぜひ遊んでみてください。

CHECKER FLAG

編：すこし風変わりなゲームですね。
Dr.D：そうじゃのう。ルールがなかなかよく考えてある。星を取りすぎないように多く取らないと高得点にならない。ううん，難しい。
編：星が密集しているところにつっこむと星の取りすぎですぐにやられてしまいます。注意！

《第2表》フローチャート

==20：==INITIALIZE==	
初期設定	
==170：==MAIN LOOP==	
180：＊TITLE	タイトル表示
210：'SETTING	ゲームを始める前の準備
==260：==GAME LOOP==	
270：＊TWINKLE	星のきらめきの処理
290：'KEYSCAN	キー・スキャン
390：＊MOVE	キャラクターの移動の処理
470：＊CHECK	何を取ったか調べて分岐する
550：＊STARGET	星を取ったときの処理
630：＊MOONGET	月を取ったときの処理
690：＊FIXED	ハートを取ったときの処理
==800：==AFTER CARE==	
810：＊GAMEOVER	ゲーム・オーバー時の処理
==890：==SUB ROUTINES==	
900：＊STARSET	星をフィールドに置く（1個）
980：＊MOONSET	月をフィールドに置く
1070：＊HEARTSET	ハートをフィールドに置く（左右）
1180：＊STARDELETE	星を消滅させる（1個）
1240：＊HEARTCOLOR	ハートの色を変える
1270：＊BAR	得点やステイタスの表示
==1300：==DATA==	データ（キャラクター，色）
==1340：==COMMENT==	コメント

BOTH WAYSのプログラム・リスト

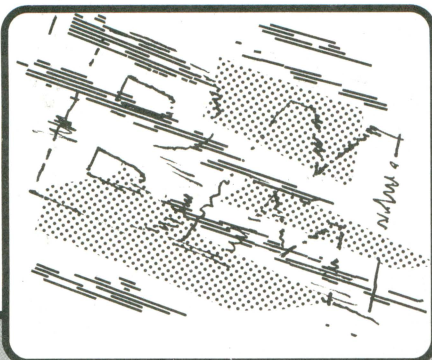
```
10 '[ BOTH WAYS ]
20 '========== INITIALIZE ==========
30 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:SCREEN  0,0:NEW CMD:DEFINT A-Z
40 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2))*60+VAL(MID$(TIME$,7,2))
50 COLOR 7:LOCATE 3,12:PRINT "UNLOCK [CAPS] TO PLAY FASTER MODE."
60 DIM CH(50*9-1),MP(39,24),SX(100),SY(100),HXX(1),HYY(1),HIGH(2),A(100)
70 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT
80 FOR I=0 TO 49:READ A$:CH(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:PUT@(0,0),CH,PSET
90 FOR J=0 TO 7:FOR I=0 TO 27:A=POINT(I,J):LINE(I*4,8+J*2)-STEP(3,1),A,BF:NEXT:N
EXT
100 FOR I=0 TO 3:GET@(I*16,8)-STEP(15,15),CH(I*50):NEXT
110 FOR I=0 TO 1:GET@(4*16,8+I*8)-STEP(15,7),CH((4+I)*50):NEXT
120 GET@(5*16,8)-STEP(31,15),CH(6*50):GET@(0,8)-STEP(15,7),CH(8*50)
130 LINE(0,0)-(639,199),5,BF
140 FOR J=0 TO 22 STEP 2:FOR I=0 TO 39:PUT@(I*16,J*8),CH(0*50),PSET:NEXT:NEXT
150 FOR I=0 TO 7:READ A:CMD PAL I,A:NEXT
160 CMD PLAY "T120V13","T120V8"
170 '========== MAIN LOOP ==========
180 *TITLE:'--------------------
190 CLS 1:COLOR 7:LOCATE 3,24:PRINT "T ) TWO PLAYERS    O ) ONE PLAYER";:LOCATE
12,11:PRINT "B O T H  W A Y S"
200 MODE=0:WHILE MODE<1 OR MODE>2:MODE=-(INP(3)=127)-(INP(4)=239)*2:WEND
210 'SETTING:'--------------------
220 FASTER=(INP(10)<>127)
230 ERASE MP,SX,SY:DIM MP(39,24),SX(100),SY(100)
240 TRY=3:SCORE=0:MOON=0:POOL=0:STAR=0:CLS 1:GOSUB *BAR
250 GOSUB *HEARTSET:FOR I=1 TO 4:GOSUB *STARSET:NEXT:GOSUB *MOONSET
260 '========== GAME LOOP ==========
270 *TWINKLE:'--------------------
280 IF FASTER=0 THEN A=INT(RND(1)*STAR)+1:B=INT(RND(1)*2):PUT@(SX(A)*16,SY(A)*8)
,CH((4+B)*50),PSET
290 'KEYSCAN:'--------------------
300 IF MODE=1 THEN 360
310 IF (INP(8) OR 191)=191 THEN SWAP HXX(0),HXX(1):SWAP HYY(0),HYY(1)
320 IF (INP(10) OR 254)=254 THEN HXX(0)=-HXX(0):HYY(0)=-HYY(0)
330 IF INP(1)=127 THEN HXX(1)=-HXX(1):HYY(1)=-HYY(1)
340 WHILE (INP(8) OR 191)=191 OR (INP(10) OR 254)=254 OR INP(1)=127:WEND
350 GOTO *MOVE
360 A=INP(0) AND INP(1):XX=(A=239)-(A=191):YY=((A=254)-(A=251))*-(XX=0)
370 ZZ=-(INP(8)=191) XOR 1
380 IF XX<>YY THEN HXX(ZZ)=XX:HYY(ZZ)=YY
390 *MOVE:'--------------------
400 HXB0=HX0:HYB0=HY0
410 A=HX0+HXX(0):HX0=A-(A<0)*2+(A>39)*2:B=HY0+HYY(0):HY0=B-(B<0)*2+(B>22)*2
420 HXB1=HX1:HYB1=HY1
430 C=HX1+HXX(1):HX1=C-(C<0)*2+(C>39)*2:D=HY1+HYY(1):HY1=D-(D<0)*2+(D>22)*2
440 IF A<>HX0 OR B<>HY0 OR C<>HX1 OR D<>HY1 THEN SWAP HX0,HX1:SWAP HY0,HY1
450 PUT@(HXB0*16,HYB0*8),CH(0*50),PSET:PUT@(HX0*16,HY0*8),CH(1*50),PSET
460 PUT@(HXB1*16,HYB1*8),CH(0*50),PSET:PUT@(HX1*16,HY1*8),CH(2*50),PSET
470 *CHECK:'--------------------
480 OBJ=MP(HX0,HY0):IF OBJ<>0 THEN 540
490 OBJ=MP(HX0,HY0+1):IF OBJ<>0 THEN 540
500 OBJ=MP(HX1,HY1):IF OBJ<>0 THEN 540
```


★もっと中古品の通販広告を多く載せてほしい。ねェ影さん，聞いていますか？（北海道富良野市・**吉川順子14才**）……【**影**：聞いていますよ。順子ちゃんの言うことなら，なんだってきいてあげましょう。というこてですので，全国の販売店さん，よろしくー。】

```
510 OBJ=MP(HX1,HY1+1):IF OBJ<>0 THEN 540
520 IF HX0=HX1 AND HY0=HY1 THEN *FIXED
530 GOTO *TWINKLE
540 IF OBJ<0 THEN *MOONGET
550 *STARGET:'────────────────
560 A$="@48O5E16A32":CMD PLAY A$,"R8"+A$
570 POOL=POOL+10:POOL=POOL-(POOL=30)*70:GOSUB *BAR
580 TRY=TRY-1:GOSUB *HEARTCOLOR
590 SD=OBJ:GOSUB *STARDELETE
600 IF (STAR<60 AND MODE=1) OR (STAR<40 AND MODE=2) THEN GOSUB *STARSET:GOSUB *S
TARSET:GOSUB *STARSET
610 IF TRY<0 THEN *GAMEOVER
620 GOTO *CHECK
630 *MOONGET:'────────────────
640 A$="@48L16O6CDGA":CMD PLAY A$,"R8"+A$
650 MOON=MOON+POOL:POOL=0:GOSUB *BAR
660 TRY=3:GOSUB *HEARTCOLOR
670 PUT@(MX*16,MY*8),CH(0*50),PSET:MP(MX,MY)=0:MP(MX,MY+1)=0:GOSUB *MOONSET
680 GOTO *CHECK
690 *FIXED:'──────────────────
700 IF MOON=0 THEN 790
710 A$="@26L16O6CGECEA>C<":CMD PLAY A$,"R8"+A$
720 FX=HX0*16-8-(HX0=0)*8+(HX0=39)*8:FY=HY0*8
730 GET@(FX,FY)-STEP(31,15),A:PUT@(FX,FY),CH(6*50),PSET
740 TRY=3:GOSUB *HEARTCOLOR
750 SCORE=SCORE+MOON:MOON=0:POOL=0
760 IF SCORE=>10000 THEN A$="@61L16O6DF+>D1":CMD PLAY A$,"R8"+A$: SCORE=SCORE-10
000:CLS 1:COLOR 7:LOCATE 2,24:PRINT "CONGRATURATIONS OVER 10000 POINTS !!";:WHIL
E INP(9)<>191:COLOR=(2,INT(RND(1)*8)):GOSUB *HEARTCOLOR:WEND:CLS 1
770 GOSUB *BAR
780 FOR I=0 TO 999:NEXT:PUT@(FX,FY),A,PSET
790 GOTO *TWINKLE
800 '════════ AFTER CARE ════════
810 *GAMEOVER:'───────────────
820 IF SCORE>HIGH(MODE) THEN HIGH(MODE)=SCORE:GOSUB *BAR
830 COLOR 7:LOCATE 8,10:PRINT "G  A  M  E   O  V  E  R":LOCATE 13,13:PRINT "HIT
[SPC] KEY"
840 WHILE INP(9)<>191:WEND
850 PUT@(HX0*16,HY0*8),CH(0*50),PSET:PUT@(HX1*16,HY1*8),CH(0*50),PSET
860 PUT@(MX*16,MY*8),CH(0*50),PSET
870 FOR I=1 TO STAR:PUT@(SX(I)*16,SY(I)*8),CH(8*50),PSET:NEXT
880 GOTO *TITLE
890 '═══════ SUB ROUTINES ═══════
900 *STARSET:'────────────────
910 AA=INT(RND(1)*40):BB=INT(RND(1)*24)
920 IF MP(AA,BB)<>0 THEN 910
930 IF ABS(AA-HX0)<3 AND (HY0-BB<3 OR BB-HY0<4) THEN 910
940 IF ABS(AA-HX1)<3 AND (HY1-BB<3 OR BB-HY1<4) THEN 910
950 CC=INT(RND(1)*2):PUT@(AA*16,BB*8),CH((4+CC)*50),PSET
960 STAR=STAR+1:SX(STAR)=AA:SY(STAR)=BB:MP(AA,BB)=STAR
970 RETURN
980 *MOONSET:'────────────────
990 AA=INT(RND(1)*40):BB=INT(RND(1)*23)
1000 IF AA=HX0 AND ABS(BB-HY0)<2 THEN 990
1010 IF AA=HX1 AND ABS(BB-HY1)<2 THEN 990
1020 PUT@(AA*16,BB*8),CH(3*50),PSET
1030 FOR II=0 TO 1:SD=MP(AA,BB+II):GOSUB *STARDELETE:NEXT
1040 MX=AA:MY=BB:MP(AA,BB)=-1:MP(AA,BB+1)=-1
1050 IF STAR=0 THEN GOSUB *STARSET:GOSUB *STARSET
1060 RETURN
1070 *HEARTSET:'──────────────
1080 GOSUB *HEARTCOLOR
1090 FOR II=0 TO 1
1100  AA=1+II*19+INT(RND(1)*19):BB=1+INT(RND(1)*21)
1110  IF MP(AA,BB)<>0 OR MP(AA,BB+1)<>0 THEN 1100
1120  IF II=1 THEN IF ((HX0-AA) MOD 2)<>0 OR ((HY0-BB) MOD 2)<>0 THEN 1100
1130  PUT@(AA*16,BB*8),CH((II+1)*50),PSET
1140  IF II=0 THEN HX0=AA:HY0=BB ELSE HX1=AA:HY1=BB
1150 NEXT
1160 HXX(0)=0:HYY(0)=-1:HXX(1)=-1:HYY(1)=0
1170 RETURN
1180 *STARDELETE:'────────────
1190 IF SD<1 THEN 1230
1200 MP(SX(SD),SY(SD))=0
1210 IF SD<>STAR THEN SX(SD)=SX(STAR):SY(SD)=SY(STAR):MP(SX(SD),SY(SD))=SD
1220 STAR=STAR-1
1230 RETURN
1240 *HEARTCOLOR:'────────────
1250 CMD PAL 2,-(TRY=0)*7-(TRY=1)*455-(TRY=2)*63-(TRY=3)*56
1260 RETURN
1270 *BAR:'───────────────────
1280 COLOR 7:LOCATE 1,24:PRINT USING "SCORE:#### MOON:### POOL:### HIGH:####";SC
ORE;MOON;POOL;HIGH(MODE);
1290 RETURN
1300 '══════════ DATA ══════════
1310 DATA 1C,8,1731,1811,6706,6026,98F9,98F9,F30,2034,FE0F,B8ED,1F0,20F4,1AC8,20
84,DA0A,B87D,19F9,20F4,8FC0,2084,7F0F,B84D,80F0,20F4,F30,30,7E0F,F84F,81F0,60F6
1320 DATA F31,20,FC0E,F87F,3F1,E0F7,8EC8,8009,6E07,E0E7,91F8,18F8,FCC,40CC,C701,
8021,38FE,78FE
1330 DATA 0,7,56,312,64,88,504,511
1340 '═════════ COMMENT ═════════
1350 ' CREATED BY SHINDAI SOFT 1995
```


★ベーマガをBMと略すとは……。一瞬，ポッカの「微糖ミルク」だと思ってしまった。(埼玉県大里郡・**飯島裕康20才**)……**【編：**ベーマガを「ベースボール・マガジン」とか思っている人もいたしね。**影：**「BASICマガジン」とかいう人もね……うん？あってるのか。**】**

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DISK-BASIC)用



ヒントを頼りに文字を当てろ!!

すばらしいもじ

要田　出

PC-9801シリーズ

内　容

画面の真ん中より少し上に描かれた黒い文字（肉眼では見えない）を6種類のヒントをもとに当てます。当てるとENEMYにダメージを与えることができ，はずれるとENEMYの攻撃をうけダメージをうけます。ENEMYを倒すとH.P.が少し回復して新しいENEMYと戦います。こちらのH.P.がなくなるとゲーム・オーバー。文字の種類は@とA～Z（大文字だけ）とア～ン（ヲと小さい文字は入らない）です。

遊びかた

RUNするとタイトル画面がでてきて難易度を聞いてきます（1が簡単，5がむずかしい。しかし，1より2が簡単な気がする）。入力すると「わかった時点でそのキーを押してください」と表示され，３２１とカウントします。そしてつぎつぎにヒントがだされますので，わかった時点でそのキーを押してください（カナ文字は，カナキーをロックしてから押してください）。ウエイトは30行のWAの値なので，３２１のカウントに合うようにしてください。

入力のしかた

オールBASICなので，普通に入力してください（?）。そしてSAVEしてRUN。

改造のアドバイス

ヒントを増やす，ENEMYの顔を変える，このゲームを戦闘にしたRPGにする。

苦労した点

最初はキーを押してすぐ入力したキーが当たっているか調べていた（＊WAITTの中で調べていた）が，プレイしているとout of memoryというエラーがでてしまう（原因はFOR～NEXTの中にGOSUB ＊WAITTがあり，スタックが異常消費してしまった）。そのエラーの原因を探すのに苦労しました(今は＊DAMAGEの中で調べているので，キーを押してもそのヒントが終わるまで反応がないので注意してください）。初投稿です。

CHECKER FLAG

Dr.D：ほうほう。テキストで描かれた文字をグラフィックで浮きあがらせているわけじゃな。アイデア勝負の作品じゃな。

影：でもこれむずかしいなぁ。全然とけないや。Lv 1はライン文のBOXとか入れてほしかったかなぁ。

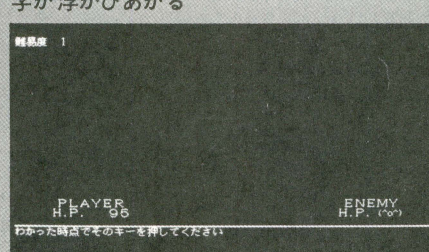
《第１表》変数表

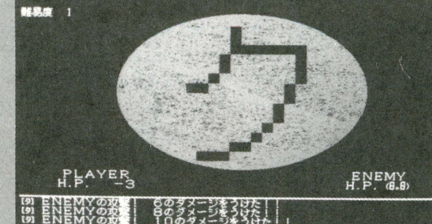
HP	PLAYERのH.P.
EP	ENEMYのH.P.
ME	ENEMYの最大H.P.
SC	倒したENEMYの数
LV	難易度
CO	カウント
DA	ダメージor回復量
WA	ウエイト
I$	入力キー用
ANSWER$	答え
T, I	ループ用
X, A	X座標の雑用
R	半径の雑用
Y, B	Y座標の雑用
W	角度の雑用



▲《写真１》タイトル画面，難易度を決定

▼《写真２》テキスト文字が浮かびあがる





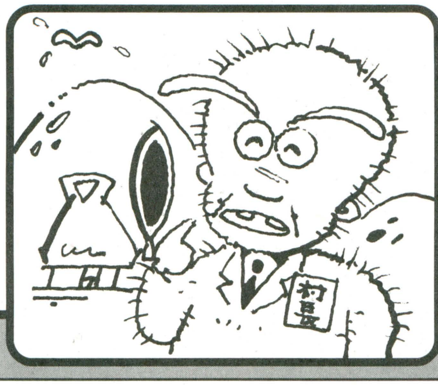
▲《写真３》う～んむずかしい！クだったのか

★ベーマガも時代とともに，よりよく変わっていく。すばらしい！（静岡県三島市・小椋真隆17才）……【編集長：こんなふうに言われると，よ～し，がんばらねばと気合いが入るね。編：えっ，編集長は，くさされても，クソッがんばるぞというのが口ぐせですが。】

```
10 '────────────────── 初期設定 ──────────────────
20 SCREEN 3,0:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,,1,1:CLS 3:CLEAR,&H3FFF
30 GOSUB *PLAY.INI:GOSUB *TITLE:RN=-6553:SC=0:HP=99:EP=29:ME=30:WA=35
40 RN=((RN=6553)+1)*RN+1:I$=INKEY$:LV=VAL(I$):IF LV<1 OR LV>5 THEN 40
50 CLS 3:RANDOMIZE(RN*LV):LV$=MID$("▀▀◣¦■++' ",LV*2-1,2):GOSUB *GAMEN
60 '────────────────── 問題作成 ──────────────────
70 KA=INT(RND*158+64):IF KA=>91 AND KA=<176 THEN 70 ELSE SCREEN ,2:COLOR 0
80 ANSWER$=CHR$(KA):KA=VAL("&H"+JIS$(KMID$(AKCNV$(ANSWER$),2,2)))
90 PUT@(0,0),KANJI(KA):CS=CSRLIN:FOR Y=0 TO 15:A$="":FOR X=0 TO 15
100 A$=A$+MID$("  "+LV$,POINT(X,Y)*2+1,2):NEXT X:LOCATE 24,Y+1:PRINT A$:NEXT Y
110 LINE-(0,0),0,BF:SCREEN ,0:COLOR 7:CO=3:PLAY"CRCRCR>C<"
120 LOCATE 0,CS:PRINT"わかった時点でそのキーを押してください":CS=CS+(CS=24)
130 LOCATE 38,CS:PRINT AKCNV$(STR$(CO)):FOR T=0 TO WA*29:I$=INKEY$:NEXT T
140 CO=CO-1:IF CO=0 THEN LOCATE 40,CS:PRINT"  " ELSE 130
150 '─────────────── アルゴリズム(?) ───────────────
160 GOSUB *HINT1:GOSUB *HINT1:GOSUB *HINT2:GOSUB *HINT3:GOSUB *HINT1
170 GOSUB *HINT4:GOSUB *HINT2:GOSUB *HINT3:GOSUB *HINT5:GOSUB *HINT5
180 GOSUB *HINT6:GOSUB *HINT4:GOSUB *HINT1:GOSUB *HINT6:GOTO 160
190 '─────────────── サブルーチン ───────────────
200 '音関係
210 *PLAY.INI:PLAY ALLOC 255,255,,255:PAI=3.14159
220 PLAY"T120MB@43O4V13","MB@12O4V14",,"MBL64O2V15":RETURN
230 '画面関係
240 *TITLE:LOCATE 30,11:PRINT"す ば ら し い も じ"
250 LOCATE 21,19:PRINT"Presented by 野原には長策 CO.,LTD."
260 FOR I=0 TO 300:X=INT(RND*639):Y=INT(RND*399):R=INT(RND*18+5):C=INT(RND*7+1)
270 CIRCLE(X,Y),R,C,,,,F:NEXT:FOR R=0 TO 380:CIRCLE(320,200),R,0:I$=INKEY$:NEXT
280 LOCATE 32,14:PRINT"難易度入力(1-5)?":RETURN
290 *GAMEN:PRINT "難易度";AKCNV$(STR$(LV)):LOCATE 0,19:PRINT STRING$(80,"_")
300 LOCATE 8,17:PRINT"PLAYER";SPC(40);"ENEMY":LOCATE 7
310 PRINT"H.P.";SPC(46);"H.P.":CONSOLE 20,5:LOCATE 0,20:GOSUB *STATE:RETURN
320 *STATE:CS=CSRLIN:LOCATE 21-LEN(STR$(HP))*2,18:PRINT AKCNV$(STR$(HP))
330 RESTORE 530:LOCATE 66,18:FOR D=0 TO EP¥(ME¥5):READ D$:NEXT
340 IF EP<1 THEN COLOR 2:PRINT"(x。x)":COLOR 7:RETURN *WIN
350 PRINT D$:IF HP<1 THEN *LOSE ELSE LOCATE 0,CS:RETURN
360 '勝敗
370 *WIN:PLAY STOP:FOR I=0 TO 5:LOCATE 0,24:PRINT" ":FOR T=0 TO WA*20:NEXT T,I
380 PRINT"ENEMYを倒した!!!":PLAY,"MF>C8C16C16CR8C#8C8C#8C8C16C16C<"
390 PLAY"MB":DA=INT(RND*5+26):PRINT "H.P.が";AKCNV$(STR$(DA));"回復した!"
400 SC=SC+1:HP=HP+DA:ME=ME+10:EP=ME-1:GOSUB *STATE:GOTO 70
410 *LOSE:PLAY"T240":PSET(500,130),2:CONSOLE 0,25:FOR W=0 TO 72 STEP .04
420 LINE-(320+180*COS(W^2),140+130*SIN(W^2)),2:FOR T=0 TO WA*.2:NEXT T,W
430 FOR I=0 TO 24:LOCATE 0,24:PRINT" ":ROLL 16:PLAY,,,"CFDA":NEXT
440 LOCATE 31,12:PRINT"<YOU LOSE>":LOCATE 22,14
450 PRINT"倒したENEMYの数";AKCNV$(STR$(SC));" 難易度";AKCNV$(STR$(LV)):END
460 'etc...
470 *WAITT:FOR T=0 TO WA:NEXT T:RETURN
480 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN IF I$=ANSWER$ THEN *ATARI ELSE *HAZURE
490 *ATARI:PLAY,">A16F4<":DA=INT(RND*5+17):PRINT"PLAYERの攻撃!";AKCNV$(STR$(DA
));"のダメージをあたえた!!":EP=EP-DA:GOSUB *STATE:RETURN 60
500 *HAZURE:PLAY"@29O3C20C8>@43V13":DA=INT(RND*8+4):PRINT"[";I$;"] ENEMYの攻撃
!";AKCNV$(STR$(DA));"のダメージをうけた!!":HP=HP-DA:GOSUB *STATE:RETURN
510 *DAMAGE:I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN IF I$=ANSWER$ THEN *ATARI ELSE *HAZURE
520 HP=HP-1:PLAY,,,"FFDCC":GOSUB *STATE:RETURN
530 DATA (+_*),(日。日),(o_o),(゜v゜),(^o^)
540 '────── ヒント ──────
550 *HINT1:X=INT(RND*240+192):Y=INT(RND*240+16):FOR R=0 TO 70 STEP 2
560 CIRCLE(X,Y),R,1:GOSUB *WAITT:CIRCLE(X,Y),R,0:NEXT:GOTO *DAMAGE
570 *HINT2:X=INT(RND*240+192):Y=INT(RND*240+16):FOR W=0 TO 2 STEP .02
580 A=120*COS(PAI*W):B=120*SIN(PAI*W):LINE(X,Y)-STEP(A,B),1:GOSUB *WAITT
590 LINE(X,Y)-STEP(A,B),0:NEXT:GOTO *DAMAGE
600 *HINT3:X=INT(RND*240+192):Y=INT(RND*240+16):FOR W=2 TO 0 STEP -.02
610 A=120*COS(PAI*W):B=120*SIN(PAI*W):LINE(X,Y)-STEP(A,B),1:GOSUB *WAITT
620 LINE(X,Y)-STEP(A,B),0:NEXT:GOTO *DAMAGE
630 *HINT4:Y=INT(RND*100+16):FOR X=190 TO 434 STEP 2:LINE(X-1,Y)-(X,Y+140),1,B
640 GOSUB *WAITT:LINE-(X-1,Y),0,B:NEXT:GOTO *DAMAGE
650 *HINT5:X=320:Y=136:A=INT(RND*60):FOR R=A TO A+60:LINE(X-R,Y-R)-(X+R,Y+R),1,B
:GOSUB *WAITT:LINE(X-R,Y-R)-(X+R,Y+R),0,B:NEXT:GOTO *DAMAGE
660 *HINT6:FOR I=0 TO 6:X=INT(RND*240+192):Y=INT(RND*240+16)
670 FOR C=1 TO 0 STEP -1:FOR R=0 TO 30:CIRCLE(X,Y),R,C:GOSUB *WAITT
680 NEXT R,C,I:GOTO *DAMAGE
```


★とうとうX68000シリーズの情報が載っている唯一の雑誌になってしまった…。(福岡県嘉穂郡・Y・H34才)……【編:えっ本当っ, それは貴重だ。X68000でも, MSXでも情報があればベーマガはどんどん載せます。プログラム・コーナーの投稿もお待ちしています。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DISK-BASIC)用



シムシティー型シミュレーション・ゲーム

カビ退治(たいじ)

奇妙な手品師

お話

あなたはとある村の村長さん。やっと選挙で当選したのはいいけれど，なんと村じゅうカビだらけ。大臣から「2週間以内に村じゅうのカビを全滅させよ」と命令されたあなたは，早速カビ退治にとりかかりました。

内容

マップ上のカビを2週間以内に全滅させるゲームです。

カビには，熱に弱い弱熱カビと，乾燥に弱い乾カビがいて，それぞれ熱波弾，ドライボムで退治できます。抗カビ剤は，両方のカビを少しずつ退治できる他に，カビの繁殖を抑える働きも持っています。

爆弾を投下する際に，熱波弾とドライボムはそれぞれ400，抗カビ剤は150の資金がかかりますが，カビを退治すれば，それに応じた報酬を大臣から受け取ることができます。

コマンド

「熱波弾」「ドライボム」「抗カビ剤」は，それぞれの爆弾を投下するためのコマンドです。これらのコマンドか，「情報」コマンドを選択すると，画面上にたくさんの色付きの四角が出現しますが，これはそれぞれの区画のカビの数を表しています。左側が弱熱カビの数，右側が弱乾カビの数で，カビが少なければ水色，カビが多くなるにつれ，黄，赤と表示します。

「情報」コマンドでは，それぞれの区画についてのくわしい情報を得ることができます。

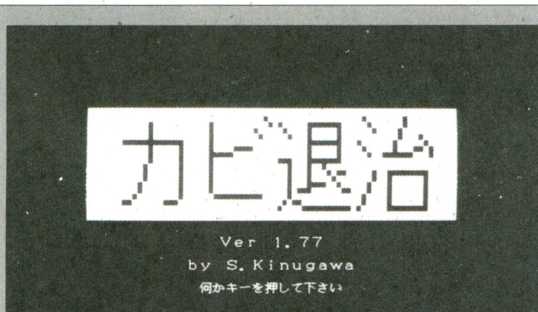
「休養」を選択すると，資金が2割増え，大臣からの報酬を受け取ります。また，カビも繁殖（カビの繁殖率は地形によって異なります）や移動を行ないます。

諸機能について

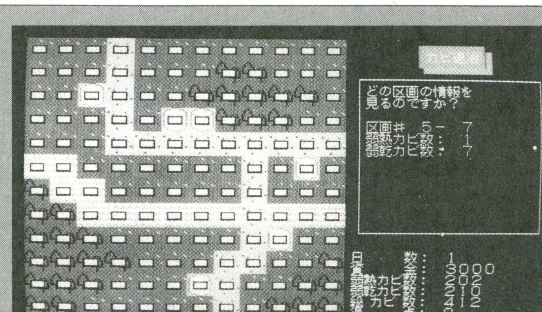
「タイトルカット機能」……シフトキーを押しながらRUNすれば，タイトルの表示をせずにゲームを開始することができます。

「クイック・スタート機能」……再度RUNしたときは，（リセットしない限り）キャラクター描画を自動的に省略します。

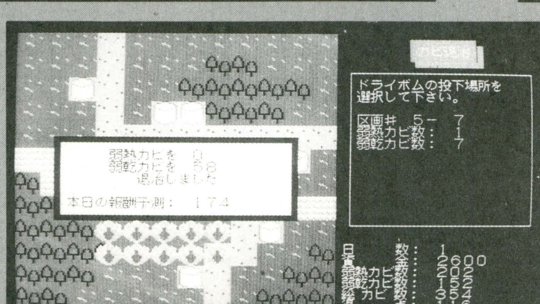
以上の機能を標準搭載しているので，ゲーム開始までの待ち時間が短くなると思います。



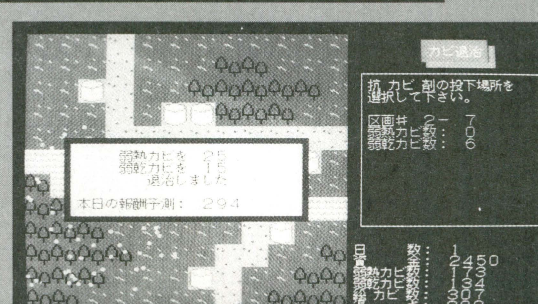
◀《写真1》「カビ退治」のタイトル画面



◀《写真2》まずはカビの繁殖状況をチェック



◀《写真3》投下場所を定め…ファイアー!!



◀《写真4》抗カビ剤で予防もばっちり!?

★影さん，ボクは先月号の任天堂・山内社長の“真似ソフトはダメソフトなんですよ”を見て，ゲーム業界にこの考えが広がってほしいと思いました。（兵庫県神戸市・**高雄直明15才**）……【**影：これはなにもゲーム業界にかぎらず言えることかもしれないよね。**】

カビ退治のプログラム・リスト

```
10 '@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
20 '@@@                             @@@
30 '@@@     カビ退治   Ver 1.77   for BM   @@@
40 '@@@   Copyright (C) 1995 by Shintaro Kinugawa   @@@
50 '@@@                             @@@
60 '@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
70 '
80 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:SCREEN 3,0,0,1:COLOR ,,,,2:DEFINT A-L,N-Z:CLS 3
90 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):COLOR=(8,&HF0B):COLOR=(9,&HB0F)
100 COLOR=(11,&HCD7):COLOR=(14,&HBF0):COLOR=(15,&HDDD)
110 DIM CH(516*7),MA(12,12),MO(2,12,12),RMF(12,12),CO$(13)
120 LOCATE 30,21:PRINT "しばらくお待ち下さい"
130 IF (INP(&HE8) AND 64)=0 THEN GOTO *INIT
140 *TITLE        '~~~~~~~~~~~ タイトル ~~~~~~~~~~~~~~~~
150 LOCATE 0,0:COLOR 0:PRINT "[redacted]":COLOR 7:SCREEN ,2
160 FOR I=0 TO 3:PUT@(I*16,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$("カビ退治",I+2,1))))
170 NEXT:LINE(100,100)-(539,174),8,BF:LINE(100,175)-(539,249),9,BF
180 FOR I=1 TO 148 STEP 2:FOR J=1 TO (75-ABS(75-I))*2:A=INT(RND*440+99)
190 LINE(A,I+100)-STEP(2,2),9+(I>74):NEXT J,I
200 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 63
210  IF POINT(J,I)=7 THEN LINE(128+J*6,110+I*8)-STEP(5,7),0,BF
220 NEXT J,I
230 SCREEN ,0:LOCATE 32,17:PRINT "Ver 1.77"
240 LOCATE 27,19:PRINT "by S.Kinugawa"
250 *INIT         '~~~~~~~~~~~ 初期設定 ~~~~~~~~~~~~~~~~
260 SCREEN 3,0,1,1:IF POINT(223,399)=15 THEN RESTORE 2000:GOTO 360
270 LINE(0,368)-STEP(31,31),11,BF:FOR I=1 TO 5:A=INT(RND*32):B=INT(RND*32)
280 CIRCLE(A,368+B),1,0:NEXT:LINE(32,368)-STEP(31,31),12,BF:FOR I=1 TO 5
290 A=INT(RND*29):B=INT(RND*29):LINE(32+A,368+B)-STEP(2,2),7:NEXT
300 FOR I=2 TO 5:FOR J=0 TO 15:READ A$:FOR K=0 TO 15
310  LINE(I*32+K*2,368+J*2)-STEP(1,1),VAL("&H"+MID$(A$,K+1,1)),B
320 NEXT K,J,I
330 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15
340  IF POINT(160+J*2,368+I*2)=0 THEN LINE(192+J*2,368+I*2)-STEP(1,1),15,B
350 NEXT J,I
360 FOR I=0 TO 6:GET@(I*32,368)-STEP(31,31),CH(516*I):NEXT
370 FOR I=0 TO 8:READ CO$(I):NEXT:FOR I=0 TO 5:READ DA$(I):NEXT
380 FOR I=0 TO 11:READ A$:FOR J=0 TO 11:MA(J,I)=VAL(MID$(A$,J+1,1)):NEXT J,I
390 FOR I=0 TO 4:READ MH(I):NEXT:X=1:Y=1:DA(0)=1:DA(1)=3000
400 LOCATE 29,21:PRINT "何かキーを押して下さい":GOSUB *INK
410 *GAMEN        '~~~~~~~~~~~ 画面作成 ~~~~~~~~~~~~~~~~
420 SCREEN 3,0,0,1:CLS 3:LINE(485,16)-(567,47),4,BF:LINE(480,8)-(559,39),1,BF
430 LOCATE 61,1:PRINT "カビ退治":LINE(408,56)-(631,263),7,B:GOSUB *MP
440 LOCATE 52,4:PRINT "レベルを選択して下さい。"
450 COLOR 6:FOR I=1 TO 5:LOCATE 54,5+I:PRINT AKCNV$(STR$(I)):NEXT:COLOR 7
460 A=5:B=6:GOSUB *CHO:IF C=0 THEN GOTO 440
470 FOR I=1 TO (C+2)*100:FOR J=0 TO 1
480 A=INT(RND*12):B=INT(RND*12):MO(J,A,B)=MO(J,A,B)+1:NEXT J,I
490 *MAIN         '~~~~~~~~~~~ メイン・ルーチン ~~~~~~~~~~~~
500 GOSUB *DP
510 KM(0)=0:KM(1)=0:GOSUB *CL:LOCATE 52,4:PRINT "コマンドを選択して下さい。"
520 COLOR 6:FOR I=0 TO 4:LOCATE 54,6+I:PRINT CO$(I):NEXT:COLOR 7
530 A=5:B=6:GOSUB *CHO:ON C+1 GOTO 510,540,540,540,670,750
540 LOCATE 52,4:PRINT CO$(C-1);"の投下場所を":PRINT TAB(52);"選択して下さい。"
550 GOSUB *KP:GOSUB *CHO2:IF D=1 THEN GOSUB *MP:GOTO 510
560 ON C GOTO 570,570,580
570 IF DA(1)<400 THEN GOSUB *ME:GOTO 510 ELSE A=INT(RND*3+(2-C)*2+7):B=C-1:GOSUB
 *MK:GOTO 510
580 IF DA(1)<150 THEN GOSUB *ME:GOTO 510 ELSE DA(1)=DA(1)-150
590 GOSUB *MP:FOR I=1 TO 100:A=INT(RND*224+(X-3)*32+8):B=INT(RND*224+(Y-3)*32)
600 IF A>9 AND A<390 AND B<382 THEN CIRCLE(A,B),2,6,,,,F
610 NEXT I
620 FOR I=X-3 TO X+3:FOR J=Y-3 TO Y+3:IF I<0 OR I>11 OR J<0 OR J>11 THEN 660
630 RMF(I,J)=1:FOR K=0 TO 1
640 IF MO(K,I,J)>1 THEN MO(K,I,J)=MO(K,I,J)-1:KM(K)=KM(K)+1:DA(5)=DA(5)+(K+1) EL
SE DA(5)=DA(5)+(K+1)*MO(K,I,J):MO(K,I,J)=0
650 NEXT K
660 NEXT J,I:GOSUB *RES:GOSUB *MP:GOTO 510
670 GOSUB *KP
```

★このハガキを料金受取人払いにしてください。編さん、たのみますー。(埼玉県北葛飾郡・**久保田佑一13才**)……**【編**：はっきり言っていまのところ、実現の見込みはうすい。だから本人負担を自覚して、キミの思うところを存分にびっしりハガキに書いてくれ。**】**

《第1表》変数表

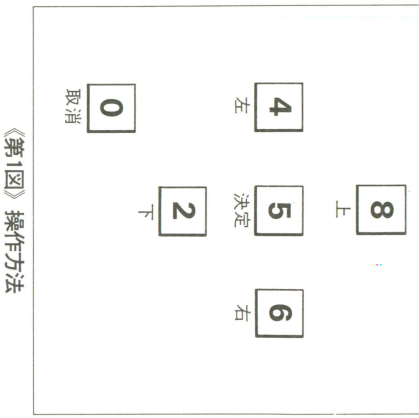
CH( )	キャラクター格納
RMF(,)	抗カビ剤フラグ
MH( )	繁殖率
NA$( ),SC( )	ランキング関係
その他	雑用
MA(,)	マップ格納
CO$( )	コマンド
KM( )	退治したカビの数
MO(,)	カビ数
DA$( ),DA( )	ステータス
HO	報酬
WIN( )	メッセージ・ウィンドウ用

その他

ゲーム終了時に、あなたの得点が高ければ、ランキングに名前が残ります。ゲーム・クリアするとクリア・ボーナスがもらえ、得点がUPしますが、ゲーム・オーバー(2週間を過ぎるとゲーム・オーバーです)になってしまった場合は、得点の一部が没収されてしまいます。なお、クリア・ボーナスは、日数が少なく、残資金が多いほどたくさんもらえます。

それから、マップの一番外側はとなり村ですので、そこに直接爆弾を投下したり、情報を見たりすることはできません。しかし、となり村のカビは退治しなくてもクリアできます。

《第1図》操作方法



あと、初めてプレイするときのみ、GOTO *MDF⏎としてください(ランキング・ファイル作成のため)。

おわりに

誰かBASIC用のエディタを作ってくれませんか? 検索や置換などもできて、日本語も扱えるやつ。

それと、このコーナーの愛称か略称を決めてほしいと思います。愛読者カードなどに長々とコーナー名を書くのは、大変というか面倒というか…… (ただの横着者?)。

このあいだ、ファイル復活ユーティリティーを作ろうとしたのですが、とても難しく、結局1クラスタ分しか復活できないシロモノができ上がってしまいました(まあ、ないよりマシですが)。

それでは皆さん、さようなら。

《第2表》カビの繁殖率

地形	道	草	森	川	ゴミ箱
繁殖率	1.0(倍)	1.1	1.2	1.3	1.4

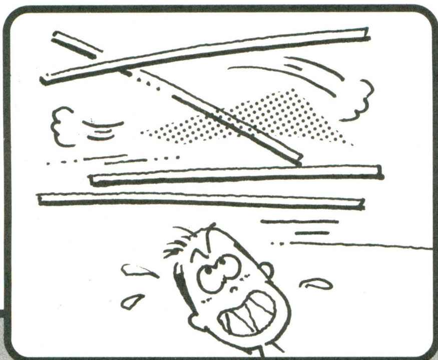
CHECKER FLAG

編：自分は村長になって予算を使って街のカビを全滅させるというシミュレーション・タイプのゲームですね。
Dr.D：ふむ、シミュレーション系は、普通リストが長くなってしまうのじゃが、彼は上手に短くまとめておるのお。だが、その分少し内容が少なくなってしまったが…。

```
680 LOCATE 52,4:PRINT "どの区画の情報を":PRINT TAB(52);"見るのですか？"
690 GOSUB *CHO2:IF D=1 THEN GOSUB *MP:GOTO 510
700 COLOR 0:LOCATE 17,10:PRINT "区画#";AKCNV$(STR$(X));"-";AKCNV$(STR$(Y))
710 FOR I=0 TO 1:PRINT TAB(13);DA$(I+2);AKCNV$(STR$(INT(MO(I,X,Y)))):NEXT
720 PRINT TAB(13);"カビ数合計：";AKCNV$(STR$(INT(MO(0,X,Y)+MO(1,X,Y))))
730 PRINT TAB(13);CO$(2);":  ";CO$(7+RMF(X,Y)):COLOR 7
740 A=10:B=5:C=13:GOSUB *WIN:GOTO 680
750 LOCATE 52,4:PRINT "休養します。":PRINT TAB(52);"よろしいですか？"
760 COLOR 6:FOR I=5 TO 6:LOCATE 54,I+2:PRINT CO$(I):NEXT:COLOR 7
770 A=2:B=7:GOSUB *CHO:IF C=0 OR C=2 THEN GOTO 510
780 IF DA(4)=0 THEN GOTO *CLR
790 IF DA(0)=14 THEN GOTO *OVER
800 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 11:FOR K=0 TO 11
810 IF RMF(J,K)=0 THEN MO(I,J,K)=MO(I,J,K)*MH(MA(J,K)) ELSE RMF(J,K)=0
820 NEXT K,J,I
830 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 11:FOR K=0 TO 11:A=MO(I,J,K)/10
840  FOR L=-1 TO 1 STEP 2:FOR M=-1 TO 1 STEP 2
850   IF J+L<0 OR J+L>11 OR K+M<0 OR K+M>11 THEN GOTO 870
860   MO(I,J+L,K+M)=MO(I,J+L,K+M)+A:MO(I,J,K)=MO(I,J,K)-A
870 NEXT M,L,K,J,I
880 IF DA(1)*1.2+HO>30000 THEN DA(1)=30000 ELSE DA(1)=DA(1)*1.2+HO
890 DA(0)=DA(0)+1:HO=0:GOTO *MAIN
900 *CLR          '~~~~~~~~~~~ ゲームクリア ~~~~~~~~~~~~~~
910 COLOR 0:LOCATE 12,11:PRINT "すべてのカビを退治しました"
920 LOCATE 17,13:PRINT "ゲームクリア！！":COLOR 7:A=11:B=3:C=12:GOSUB *WIN
930 A=(15-DA(0))*350+DA(1)/10:DA(5)=DA(5)+A:GOSUB *DP:COLOR 0:LOCATE 5,11
940 PRINT "クリアボーナス";AKCNV$(STR$(A));"点を差し上げます":GOTO *OWARI
950 *OVER         '~~~~~~~~~~~ ゲームオーバー ~~~~~~~~~~~~~
960 COLOR 0:LOCATE 9,10:PRINT " １４日以内にすべてのカビを退治"
970 PRINT TAB(9);"することが出来ませんでした"
980 LOCATE 16,13:PRINT "ゲームオーバーです":COLOR 7:A=10:B=4:C=9:GOSUB *WIN
990 A=INT(DA(5)*.05):DA(5)=DA(5)-A:GOSUB *DP
1000 COLOR 0:LOCATE 10,11:PRINT "罰として";AKCNV$(STR$(A));"点没収します"
1010 *OWARI       '~~~~~~~~~~~ ゲーム終了 ~~~~~~~~~~~~~~~
1020 LOCATE 9,13:PRINT "あなたの得点は";AKCNV$(STR$(DA(5)));"点です":COLOR 7
1030 A=11:B=3:C=5:GOSUB *WIN:OPEN "KABI.DAT" FOR INPUT AS #1
1040 FOR I=0 TO 9:INPUT #1,NA$(I),SC(I):NEXT:CLOSE
1050 IF DA(5)<=SC(9) THEN GOTO 1130 ELSE SC(9)=DA(5)
1060 LOCATE 52,4:PRINT "あなたの得点が":PRINT TAB(52);"ランク入りしました"
1070 LOCATE 52,7:PRINT "お名前をどうぞ：":PRINT TAB(52):INPUT "",NA$(9)
1080 IF NA$(9)="" THEN GOTO 1070
1090 NA$(9)=LEFT$(NA$(9),14):FOR I=8 TO 0 STEP -1
1100  IF SC(I+1)>SC(I) THEN SWAP SC(I+1),SC(I):SWAP NA$(I+1),NA$(I)
1110 NEXT I:OPEN "KABI.DAT" FOR INPUT AS #1
1120 FOR I=0 TO 9:WRITE #1,NA$(I),SC(I):NEXT:CLOSE
1130 COLOR 0:LOCATE 14,7:PRINT "ハイスコア ランキング":FOR I=0 TO 9
1140  LOCATE 6,I+8:PRINT AKCNV$(STR$(I+1));"位";TAB(16);NA$(I);TAB(30);AKCNV$(ST
R$(SC(I)))
1150 NEXT:COLOR 7:A=7:B=11:C=8:GOSUB *WIN:RUN
1160 *MP          '~~~~~(SUB.)~~ マップ表示 ~~~~~~~~~~~~~~~
1170 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 11:PUT@(I*32+8,J*32),CH(516*MA(I,J)),PSET
1180 NEXT J,I:RETURN
1190 *DP          '~~~~~(SUB.)~~ データ表示 ~~~~~~~~~~~~~~~
1200 COLOR@(50,18)-(79,23),0:DA(2)=0:DA(3)=0
1210 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 10:FOR K=0 TO 1:DA(2+K)=DA(2+K)+MO(K,I,J)
1220 NEXT K,J,I:DA(4)=DA(2)+DA(3)
1230 FOR I=0 TO 5:LOCATE 50,I+18:PRINT DA$(I);AKCNV$(STR$(DA(I))):NEXT:RETURN
1240 *CHO         '~~~~~(SUB.)~~ コマンド選択 ~~~~~~~~~~~~~~
1250 C=1
1260 COLOR@(50,B+C-1)-(79,B+C-1),5
1270 A$=INKEY$:IF A$<>"2" AND A$<>"8" AND A$<>"5" AND A$<>"0" THEN GOTO 1270
1280 IF A$="5" THEN GOSUB *CL:RETURN
1290 IF A$="0" THEN C=0:RETURN
1300 COLOR@(50,B+C-1)-(79,B+C-1),6
1310 C=C+(A$="8")-(A$="2"):IF C<1 OR C>A THEN C=ABS(A-C)
1320 GOTO 1260
1330 *CHO2        '~~~~~(SUB.)~~ 区画選択 ~~~~~~~~~~~~~~~~
1340 D=0:LOCATE X*4+1,Y*2:PRINT "┌──┐":PRINT TAB(X*4+1);"└──┘":COLOR 5
1350 LOCATE 52,7:PRINT "区画#";AKCNV$(STR$(X));"-";AKCNV$(STR$(Y));"   "
1360 FOR I=2 TO 3:LOCATE 52,I+6
1370 PRINT DA$(I);AKCNV$(STR$(INT(MO(I-2,X,Y))));"   ":NEXT
1380 COLOR 7:A$=INKEY$
1390 IF A$<>"2" AND A$<>"8" AND A$<>"4" AND A$<>"6" AND A$<>"5" AND A$<>"0" THEN
 GOTO 1380
1400 LOCATE X*4+1,Y*2:PRINT SPC(4):LOCATE X*4+1,Y*2+1:PRINT SPC(4)
1410 IF A$="5" THEN RETURN
1420 IF A$="0" THEN D=1:RETURN
1430 X=X+(A$="4")-(A$="6"):Y=Y+(A$="8")-(A$="2")
1440 IF X<1 OR X>10 THEN X=ABS(10-X)
1450 IF Y<1 OR Y>10 THEN Y=ABS(10-Y)
1460 GOTO 1340
1470 *KP          '~~~~~(SUB.)~~ カビ数表示 ~~~~~~~~~~~~~~~
1480 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 11
1490  LINE(I*32+15,J*32+11)-STEP(17,11),0,BF:FOR K=0 TO 1
1500  LINE(I*32+17+K*7,J*32+13)-STEP(6,6),5-(MO(K,I,J)>5)+(MO(K,I,J)>15)*4,BF
1510 NEXT K,J,I:RETURN
1520 *ME          '~~~~~(SUB.)~~ 資金不足 ~~~~~~~~~~~~~~~~
1530 GOSUB *MP:COLOR 0:LOCATE 17,12:PRINT "資金が足りません":COLOR 7
1540 A=12:B=1:C=17:GOSUB *WIN:RETURN
1550 *MK          '~~~~~(SUB.)~~ カビ退治 ~~~~~~~~~~~~~~~~
1560 DA(1)=DA(1)-400:GOSUB *MP
1570 FOR I=X-2 TO X+2:FOR J=Y-2 TO Y+2
1580  IF I<0 OR I>11 OR J<0 OR J>11 THEN GOTO 1620
1590  PUT@(I*32+8,J*32),CH(516*6),AND:PUT@(I*32+8,J*32),CH(516*5),OR
1600  C=A-ABS(I-X)-ABS(J-Y)
1610  IF MO(B,I,J)>C THEN MO(B,I,J)=MO(B,I,J)-C:KM(B)=KM(B)+C:DA(5)=DA(5)+(B+1)*
C ELSE DA(5)=DA(5)+(B+1)*MO(B,I,J):KM(B)=KM(B)+MO(B,I,J):MO(B,I,J)=0
1620 NEXT J,I:GOSUB *RES:GOSUB *MP:RETURN
1630 *WIN         '~~~~~(SUB.)~~ メッセージウィンドウ ~~~~~~~~~
1640 A=(A-1)*16:B=(B+2)*16:C=(C-2)*8
1650 DIM WIN(((400-2*C)¥8)*B*4+4):GET@(C,A)-STEP(400-2*C,B),WIN
1660 LINE(C,A)-STEP(400-2*C,B),10,BF:LINE(C+8,A+8)-STEP(384-2*C,B-16),15,BF
1670 GOSUB *INK:FOR I=7 TO 17:LOCATE 0,I:PRINT SPC(50):NEXT
1680 PUT@(C,A),WIN,PSET:ERASE WIN:RETURN
1690 *INK         '~~~~~(SUB.)~~ キー入力判定 ~~~~~~~~~~~~~
1700 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$="":WEND:RETURN
1710 *CL          '~~~~~(SUB.)~~ コマンドライン消去 ~~~~~~~~~~
1720 FOR I=3 TO 16:LOCATE 52,I:PRINT SPC(28):NEXT:RETURN
1730 *RES         '~~~~~(SUB.)~~ 結果表示 ~~~~~~~~~~~~~~~~
1740 GOSUB *DP:COLOR 0:HO=HO+KM(0)*3+KM(1)*3
1750 LOCATE 15,10:PRINT "弱熱カビを";AKCNV$(STR$(KM(0)))
1760 PRINT TAB(15);"弱乾カビを";AKCNV$(STR$(KM(1)))
1770 PRINT TAB(19);"退治しました"
1780 LOCATE 9,14:PRINT "本日の報酬予測：";AKCNV$(STR$(HO)):COLOR 7
1790 A=10:B=5:C=9:GOSUB *WIN:RETURN
1800 *MDF         '~~~~~~~~~~~ データファイル作成 ~~~~~~~~~~
1810 OPEN "KABI.DAT" FOR OUTPUT AS #1
1820 FOR I=0 TO 9:WRITE #1,"カビ退治   ",(10-I)*10:NEXT:CLOSE:RUN
1830 *DAT         '~~~~~(DATA)~~ データ群 ~~~~~~~~~~~~~~~~
1840 DATA CCC0CCCCCCCCCCC,CC0C0CCCCCCCCCC,C0CCC0CCCCCCCCC,C0CCC0CCCCCCCCC
1850 DATA 0CCCCC0CCC0C0CCC,0CCCCC0CC0CCC0CC,0CCCCC0CC0CCC0CC,0CCCCC0C0CCCCC0C
1860 DATA 000A000C0CCCCC0C,CCCACCCC0CCCCC0C,CCCACCCC0CCCCC0C,CCCACCCC000A000C
1870 DATA CCCCCCCCCCCACCCC,CCCCCCCCCCCACCCC,CCCCCCCCCCCACCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC
1880 DATA 7555755575557555,5595559555955595,5919591959195919,9171917191719171
1890 DATA 7555755575557555,5595559555955595,5919591959195919,9171917191719171
1900 DATA 7555755575557555,5595559555955595,5919591959195919,9171917191719171
1910 DATA 7555755575557555,5595559555955595,5919591959195919,9171917191719171
1920 DATA BBBBBB1111BBBBBB,BBB1117979111BBB,BB179797979791BB,B17979797979791B
1930 DATA B11797979797911B,B17111797911151B,B15757111157571B,B17575757575751B
1940 DATA B15757575757571B,B17575757575751B,B15757575757571B,B17575757575751B
1950 DATA B15757575757571B,BB157575757571BB,BBB1115757111BBB,BBBBBB1111BBBBBB
1960 DATA 0000000660000000,0000006EE6000000,000606EEEE606000,006E6EEEEEE6E600
1970 DATA 06EE6EEEEEE6EE60,06EE66E22E66EE60,066EE6E22E6EE660,6E6EEEE22EEEE6E6
1980 DATA EE6EEE2222EEE6EE,EEE6E222222E6EEE,EEEEE222222EEEEE,0EEEEE2222EEEEE0
1990 DATA 00EEEE2222EEEE00,000EEEE22EEEE000,0000EEEEEEEE0000,000000EEEE000000
2000 DATA 熱 波 弾,ドライボム,抗 カビ 剤,情     報,休     養,は い,いいえ
2010 DATA 未散布,散布済,日     数：,資     金：,弱熱カビ数：,弱乾カビ数：
2020 DATA 総 カビ 数：,得     点：
2030 DATA 111011111111,111011122111,114011222221,111014422211,111000000000
2040 DATA 331111110141,233111110111,223333330333,222111110411,222211100112
2050 DATA 222111401122,221111101222
2060 DATA 1,1.1,1.2,1.3,1.4
```

★影さん／新しいパソコンとかわいい彼女がほしいです。どうしたらいいでしょう／（愛知県新城市・渥美 計15才）……【影：キミ、妙薬があったら教えてもらいたいのはボクのほうだよ。これはムリムリ。Dr.D：ハッハッハッハ、若いということはいいものじゃ。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)(DOS/DISK-BASIC))用



上手に動いて相手をはめろ！対戦ゲーム

BATTLE-LINE（バトルライン）

風野　綾一

はじめに

このゲームは2〜4人の対戦専用ゲームです。1人でやっても面白くないので，兄弟か友人と一緒に遊んでください。

ゲームの始めかた

プログラムをRUNすると「Presented By R-SOFT(C)」の文字が表示され，何かキーを押すとタイトルが表示されます。スペース・キーを押し，参加する人数を決めると(テンキーの[4][6]で選択，スペース・キーで決定）スタート待ちの画面になります。

《第1表》操作キー

Player	色	左キー	右キー	アイテム•キー
1P	紫色	4	6	5
2P	緑色	A	D	S
3P	水色	B	M	N
4P	黄色	;	]	:

《第2表》アイテムの説明

BOMB	自分のまわりの障害物を消し去ります
SPEED UP	線の進む速さが上がります
WARP	自分以外の誰かをどこかに飛ばします
ALL CLEAR	画面内のすべての障害物を消し去ります
STAR DUST	画面内に無数の障害物を出現させます
KILL	自分も含めて誰かが確実に死にます

ゲーム内容

Player（プレイヤー）は各色の線を操作します。他の

《第3表》変数表

X( ),Y( )	各Playerの座標
VX( ),VY( )	各Playerの移動力
S( )	各Playerのスピード
C( )	各Playerのアイテム数
K( )	各Playerの向いている方向
M( )	各Playerのミス用フラグ
B( )	各Playerの勝利数(0のときは試合数)
K$(,)	各Playerの使用キー(,0のときは線の色)
U	X,Y座標の色
P	参加人数
W	勝ったPlayer
F	アイテム出現フラグ
FX,FY	アイテムの座標
その他	雑用

Playerの邪魔をして，最後まで生き残ったPlayerの勝ちです。また，アイテム以外のなにか（自分の色の線も含めて）に当たるとミスとなります。

操作方法

それぞれの線は「左キー」と「右キー」を押すたびに，各々の方向に90°曲がります。なれないうちは大変ですが，なれてしまうと上下左右のキーを使うより簡単になります。「アイテム使用キー」を押す

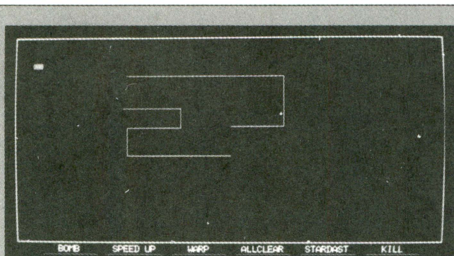
CHECKER FLAG

Dr.D：よくあるタイプの対戦ラインものじゃないな。

編：あ，でもアイテムとかがあってその点では新しいですよ。

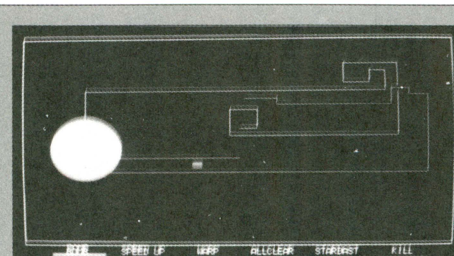
Dr.D：対戦専用ってのもなぁ…コンピュータの思考ルーチンもほしかったがのぉ…。

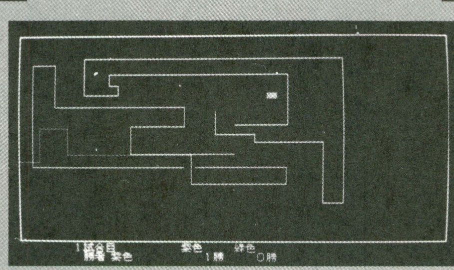
編：うひゃぁ厳しいですね…。



▲《写真1》左上の四角いのがアイテム

▶《写真2》ボムを使うと周辺がふっ飛ぶ





◀《写真3》うぅ〜壁に当たってしまった

★愛読者カード，表は書きやすくなったけど裏はまだまだ…。影さん！レイアウト変えてみて!!（東京都狛江市・M・T17才）……【影：雑誌を作るうえで，聞きたいことが多いんですよ。なんとかご協力ください。つぐ美：いい案があったら教えてね。】

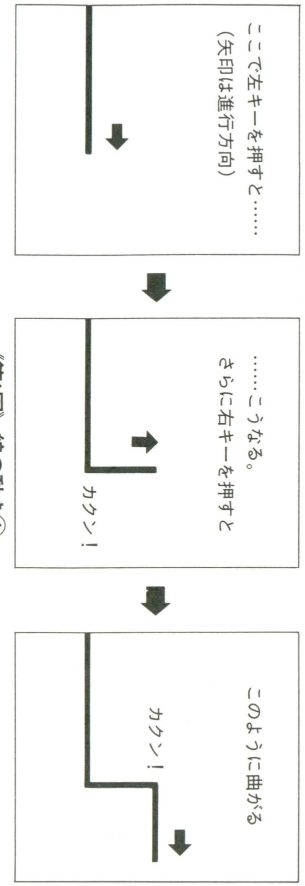
とアイテムを使うことができます。(使用するキーは**第1表**参照)

アイテム

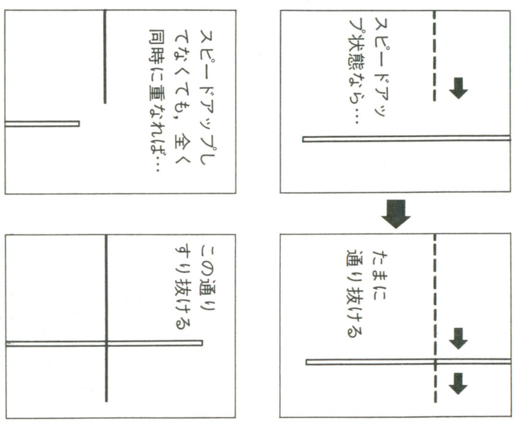
画面内に出現する赤色をした四角形はアイテム・カプセルです。取るたびに画面下のアイテム・ゲージが一つずつ上昇します。アイテムを使用すると、ゲージに書いてあるような様々なことが起こります(**第2表**参照)。

プログラムについて

All Basicなので普通に打ち込んで実行してください。プログラムの各所にあるREM文を見れば、どこで何をしているかがわかると思いますので、アイテムを変更する等、気軽に改造してください。



《第1図》線の動き①



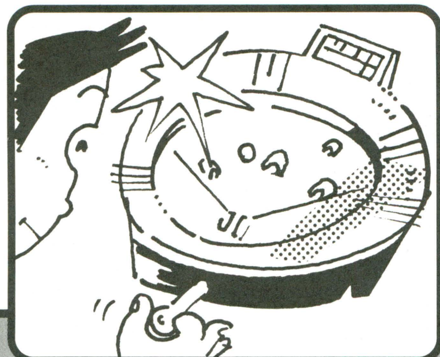
《第2図》線の動き②

BATTLE-LINEのプログラム・リスト

```
10 '**************************************************************
20 '  B A T T L E  -  L I N E  Ver 3.00a  Presented by R-SOFT
30 '**************************************************************
40 '=初期設定=====================================================
50 CLEAR:SCREEN 3,0,0,1:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:COLOR 7,0,0,0,2:CLS 3
60 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):DEFINT A-Z:ON STOP GOSUB *STOPKEY:STOP ON
70 DIM X(4),Y(4),VX(4),VY(4),S(4),C(4),K(4),M(4),B(4),K$(4,3)
80 RESTORE 890:READ A$,B$:FOR I=1 TO 4:K$(I,0)=KMID$(A$,I,1)+"色"
90 FOR J=1 TO 3:K$(I,J)=MID$(B$,(I-1)*3+J,1):NEXT J,I:GOSUB *TITLE
100 '=スタート準備================================================
110 CLS 3:RESTORE 900
120 FOR I=1 TO 4:READ X(I),Y(I),VX(I),VY(I),K(I):S(I)=1:C(I)=0:M(I)=0:NEXT I
130 F=0:FX=0:FY=0:GOSUB *GAMEN:LOCATE 26,10:PRINT "[SPC] : ゲームスタート"
140 LOCATE 26,11:PRINT "[ESC] : タイトルに戻る"
150 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(27) THEN 40 ELSE IF I$<>" " THEN 150
160 LOCATE 26,10:PRINT SPC(22):LOCATE 26,11:PRINT SPC(22)
170 '=メインルーチン==============================================
180 *MAIN
190 I$=INKEY$:FOR T=1 TO P
200 IF M(T)=1 THEN FOR I=0 TO 50:NEXT I:GOTO 310
210 X=X(T):Y=Y(T):VX=VX(T):VY=VY(T):S=S(T):C=C(T):K=K(T)
220 PSET(X,Y),2+T:X=X+VX:Y=Y+VY:U=POINT(X,Y)
230 IF U>2 OR X<0 OR X>637 OR Y<0 OR Y>347 THEN *MISS
240 IF F=0 OR X<FX OR X>FX+15 OR Y<FY OR Y>FY+9 THEN 260
250 F=0:C=(C MOD 6)+1:LINE(FX,FY)-STEP(15,9),0,BF:GOSUB *GAMEN
260 IF I$=K$(T,3) THEN *ITEM
270 IF (K MOD 2)=1 THEN VX=(I$=K$(T,2))*VY-(I$=K$(T,1))*VY:IF VX<>0 THEN VY=0
280 IF (K MOD 2)=0 THEN VY=(I$=K$(T,1))*VX-(I$=K$(T,2))*VX:IF VY<>0 THEN VX=0
290 K=-(VY<0)-(VX>0)*2-(VY>0)*3-(VX<0)*4
300 X(T)=X:Y(T)=Y:VX(T)=SGN(VX)*S:VY(T)=SGN(VY)*S:S(T)=S:C(T)=C:K(T)=K
310 NEXT T:IF F=1 THEN 330 ELSE IF (RND*100)>1 THEN 340
320 F=1:FX=INT(RND*623)+1:FY=INT(RND*339)+1
330 LINE(FX,FY)-STEP(15,9),2,BF
340 GOTO *MAIN
350 '=画面表示====================================================
360 *GAMEN
370 LOCATE  6,22:PRINT "  BOMB  ";SPC(4);"SPEED UP";SPC(4);"  WARP  "
380 LOCATE 42,22:PRINT "ALLCLEAR";SPC(4);"STARDAST";SPC(4);"  KILL  "
390 VIEW(0,0)-(639,399):FOR I=0 TO 5:LINE(I*96+40,352)-STEP(80,16),10,B:NEXT I
400 FOR I=0 TO P-1:FOR J=0 TO 5:LINE(J*96+40,370+I*7)-STEP(80,5),9,B:NEXT J,I
410 FOR I=0 TO 5:LINE(I*96+41,371+(T-1)*7)-STEP(78,3),0,BF:NEXT I
420 IF C>0 THEN LINE((C-1)*96+41,371+(T-1)*7)-STEP(78,3),T+2,BF
430 VIEW(1,1)-(638,348),,7:RETURN
440 '=M I S S=====================================================
450 *MISS
460 BEEP:BEEP:M(T)=1:IF M(1)+M(2)+M(3)+M(4)<P-1 THEN 300
470 B(0)=B(0)+1:W=0:FOR I=1 TO P:W=W-(M(I)=0)*I:NEXT I:B(W)=B(W)+1
480 FOR T=0 TO 9:I$=INKEY$:NEXT T:VIEW(0,0)-(639,399)
490 CLS 1:LINE(0,350)-(639,399),0,BF:COLOR 2+W:LOCATE 8,22
500 PRINT AKCNV$(STR$(B(0)));"試合目":LOCATE 12,23:PRINT "勝者 ";K$(W,0)
510 FOR I=1 TO P:COLOR 2+I:LOCATE 20+I*10,22:PRINT K$(I,0)
520 LOCATE 22+I*10,23:PRINT AKCNV$(STR$(B(I)));"勝":NEXT I:COLOR 7
530 IF INKEY$="" THEN 530 ELSE 100
540 '=アイテム使用================================================
550 *ITEM
560 ON C GOSUB 570,600,620,650,670,690:C=0:GOSUB *GAMEN:GOTO 300
570 '------------------------------------------------------ B O M B -
580 FOR I=1 TO 50:CIRCLE(X,Y),I+1,T+2:CIRCLE(X,Y),I,T+10,,,,F:NEXT I
590 FOR I=1 TO 50:CIRCLE(X,Y),I,T+2,,,,F:NEXT I:CIRCLE(X,Y),51,0,,,,F:RETURN
600 '---------------------------------------------- S P E E D  U P -
610 S=S+1:RETURN
620 '------------------------------------------------------ W A R P -
630 I=INT(RND*P)+1:IF M(I)=1 OR I=T THEN 630
640 X(I)=INT(RND*638)+1:Y(I)=INT(RND*348)+1:X=X(T)+VX:Y=Y(T)+VY:RETURN
650 '---------------------------------------------- A L L  C L E A R -
660 FOR I=2 TO 349:LINE(1,I)-(638,I),2+T:LINE(1,I-1)-(638,I-1),0:NEXT I:RETURN
670 '---------------------------------------------- S T A R  D A S T -
680 FOR I=0 TO 500:PSET(INT(RND*638)+1,INT(RND*348)+1),7:NEXT I:RETURN
690 '------------------------------------------------------ K I L L -
700 I=INT(RND*P)+1:IF M(I)=1 THEN 700 ELSE BEEP:BEEP:M(I)=1:T=I:RETURN *MISS
710 '=タイトル====================================================
720 *TITLE
730 FOR I=0 TO 350:CIRCLE(208,128),350-I,1
740 CIRCLE(208,128),351-I,0:IF INKEY$="" THEN NEXT I ELSE 780
750 FOR I=0 TO 195:PSET(208+I,128),1:NEXT:LOCATE 27,7
760 PRINT "Presented by R-SOFT (C)"
770 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 770
780 CLS 3:LINE(135,0)-(456,32),2,BF,9:FOR I=0 TO 18:ROLL -8:NEXT I
790 LOCATE 20,10:PRINT "B A T T L E  -  L I N E Ver 3.00a"
800 LOCATE 24,14:PRINT "H I T  S P A S E  K E Y"
810 IF INKEY$<>" " THEN 810 ELSE LOCATE 24,14:PRINT SPC(26):P=2
820 LOCATE 28,14:PRINT "プレイヤー数":LOCATE 42,14:PRINT AKCNV$(STR$(P))
830 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 830 ELSE P=P-(P<4 AND I$="6")+(P>2 AND I$="4")
840 IF I$<>" " THEN 820 ELSE RETURN
850 '=ゲームエンド================================================
860 *STOPKEY
870 STOP OFF:CLEAR:COLOR 7:VIEW(0,0)-(639,399):CONSOLE 0,25,1,1:CLS 3:END
880 '=データ======================================================
890 DATA "紫緑水黄","465ADSBMN;]:"
900 DATA 319,150,1,0,2,319,199,-1,0,4,280,175,0,-1,1,359,174,0,1,3
910 '**************************************************************
920 ' < Special Thanks > S.Yamaguchi  S.Ikeda  Y.Tanaka  J.Tokuda  and others
930 '**************************************************************
```

★主なる神は今、「影を編集長にしなさい」とおおせになった。でなければ、編集長（今）に神の罰が…ふっふっふっー。(神奈川県横浜市・**神の子15才**)……【**影**：おお～神よ、どうか私を編集長に…。さすれば私は、一生あなた様のしもべとなりましょうに。】

PC-9801シリーズ互換機（N88-日本語BASIC(86)DISK BASIC)用



野球盤をパソコン上で！

パーソナル・ベースボール

遠藤竜太郎

オリジナルの原案ではないです。おまけにプログラムもこのうえなく汚い。1週間経ったら，何が何だったか忘れそうなプログラムです。でも，野球好きの人はハマってくれそうです。

きっかけ

遥か昔，ファミコンが登場する前，ハンディ・タイプのゲームが蔓延していたころの話です。バンダイさんの「バンダイ・エレクトロニクス・ベースボール」というゲームがありました。これは，ピッチャー側とバッター側に分かれて，スリーアウトまで戦うという，いま思えば簡単なものでしたが，当時は，かなり燃えたものでした。

先日，物置にそれを発見し，電池を入れて動かそうとしたところ，何処が壊れたのかピクリとも動きませんでした。

あまりにも悲しかったので，プログラムを組んで，それをパソコン上で再現しようと一生懸命作りあげたのが本作です。

ちょっとプログラムは長めです。さらに，決して，お手本とはいえない腐乱しているようなプログラムです…。

原作との相違点

原作とちがうところは，それぞれ打者に名前や打率が付いていることと，普通の試合同様9回（最大延長12回）まで連続してできるということです。さらに，チームは増やせますし，データ作成，変更可能です。作成方法は，プログラム中に書いておきました。

原作と同様，球種を予想しながらの対戦は熱いと思います。ぜひ，いい友達と思って愛してやってください。

操作方法

1Pが[Z][X][C][V]キー，2Pは，[1][2][3][=]キーを使います。

セレクト画面では，[Z]キー（2Pは，[1]キー）がチーム選択，[X]キー（[2]キー）がコンピュータ操作にチェンジするキーです。

バッターのときは，[Z]キー（[1]キー）でスイング。

ピッチャーのときは，[Z]キー（[1]キー）でシュート，[X]キー（[2]キー）で普通の球，[C]キー（[3]キー）で速球，[V]キー（[=]キー）でカーブとなっています。

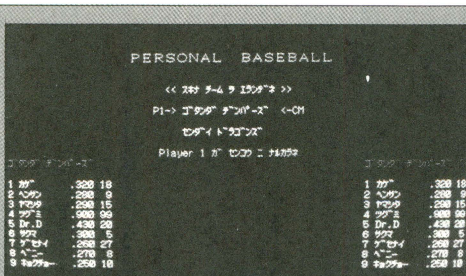
打つタイミングは，ホームベースと重なったあたりで振ってください。

CHECKER FLAG

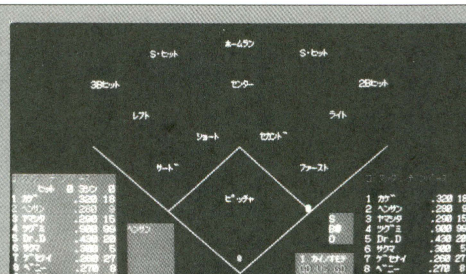
Dr.D：野球盤をパソコンで作ったという感じじゃな。

編：そうですね。実際にあるおもちゃなどをパソコンでも作ってみると意外とおもしろかったりしますね。

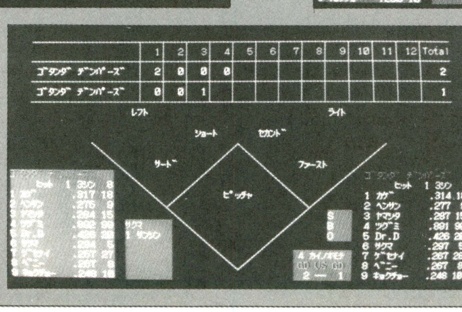
Dr.D：遅い機種では160行のTMの値を下げるとよいぞ。



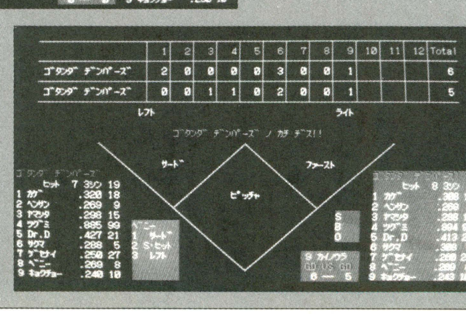
◀《写真1》タイトル画面。対戦もできる



◀《写真2》色々な球がくるので見極めろ！



◀《写真3》バッターの打率を考慮して投球



◀《写真4》よしっ！ギリギリだが勝った！

★特選プログラム・コーナーの表紙が変わったので賞品はメダルにしたらどうでしょうか？（愛知県名古屋市・**楠名っとう15才**）……
【**影**：メダルか，それもいいな。**つぐ美**：なんか煮えきらない返事，これではとても編集長なんて…。**影**：なれないとナ(ギョロリ)。】

パーソナル・ベースボールのプログラム・リスト

```
100 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
110 '■ PERSONAL BASEBALL Ver.1.1                      October 2nd,1995 ■
120 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
130 CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,0,7,2:SCREEN 0
140 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,1,2)+MID$(TIME$,4,2))+VAL(MID$(TIME$,7,2))
150 TMX=2:BL$="●":RN$="●":CT$="●":DIM MJ$(14),XY(14,1),PTS(1,14),SCR(1,9,20)
160 TM=5000 ' <--------------スピードは、DX4(100MHz)用になってます
170 RESTORE 1770:FOR N=0 TO 4:READ RN(N,1),RN(N,2):NEXT N
180 RESTORE 1780:FOR N=0 TO 14:READ MJ$(N),XY(N,0),XY(N,1):NEXT N:PLGM=2
190 RESTORE 1820:FOR TEM=0 TO TMX-1:READ TMS$(TEM,0),TMS$(TEM,10)
200 FOR N=1 TO 9:READ TMS$(TEM,N),TMS(TEM,N,3),TMS(TEM,N,1):NEXT N
210 LOCATE 30,8+TEM*2:PRINT TMS$(TEM,0):NEXT TEM
220 ' タイトル画面 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
230 COLOR 4:LOCATE 19,3:PRINT "  PERSONAL  BASEBALL  "
240 COLOR 5:LOCATE 27,6:PRINT "<< ｽｷﾅ ﾁｰﾑ ｦ ｴﾗﾝﾃﾞ ﾈ >>"
250 COLOR 3:LOCATE 26,8+TMX*2:PRINT "Player 1 ｶﾞ ｾﾝｺｳ ﾆ ﾅﾙｶﾗﾈ":COLOR 7
260 ' チーム選択画面 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
270 FOR P=0 TO 1:TEM=TM(P,0,0):TM$(P,0)=TMS$(TEM,0):TM$(P,10)=TMS$(TEM,10)
280 FOR N=1 TO 9:TM$(P,N)=TMS$(TEM,N):TM(P,N,3)=TMS(TEM,N,3)
290 TM(P,N,1)=TMS(TEM,N,1):TM(P,N,2)=100:TM(P,N,0)=TM(P,N,3)/TM(P,N,2):NEXT N,P
300 COLOR 6:LOCATE 25, 8+TM(0,0,0)*2:IF C(0)=0 THEN PRINT "P1->" ELSE PRINT "CM-
>"
310 LOCATE 47,8+TM(1,0,0)*2:IF C(1)=0 THEN PRINT "<-P2" ELSE PRINT "<-CM"
320 GOSUB *MEMBR
330 IF INP(&HE9)=191 THEN 460 ELSE 340 ' <------------スペースキーでスタート!
340 IF INP(&HE5)=251 THEN P=0:GOTO 420 ' <-----------------チーム選択のキー操作
350 IF INP(&HE0)=253 THEN P=1:GOTO 420
360 IF INP(&HE5)=254 THEN ELSE 390
370 IF C(0)=0 THEN C(0)=1 ELSE C(0)=0
380 GOTO 410
390 IF INP(&HE0)=251 THEN ELSE 330
400 IF C(1)=0 THEN C(1)=1 ELSE C(1)=0
410 BEEP 1:FOR T=1 TO TM*2:NEXT T:BEEP 0:GOTO 300
420 IF P=0 THEN LOCATE 25,8+TM(P,0,0)*2:PRINT "    "
430 IF P=1 THEN LOCATE 47,8+TM(P,0,0)*2:PRINT "    "
440 TM(P,0,0)=TM(P,0,0)+1:IF TM(P,0,0)>TMX-1 THEN TM(P,0,0)=0
450 BEEP 1:FOR T=1 TO TM*2:NEXT T:BEEP 0:GOTO 270
460 FOR P=0 TO 1:TM(P,0,0)=1:NEXT P
470 ' メイン ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
480 *CHNG:GOSUB *BRD:CLS 1:GOSUB *GAMEN:GOSUB *SCR ' <----------メイン画面表示
490 IF A=0 THEN B=1 ELSE B=0
500 LINE (0,105)-STEP(144,86),B*9,BF:LINE(488,105)-STEP(144,86),A*9,BF
510 *MAIN:BTR=TM(A,0,0):TM(A,BTR,2)=TM(A,BTR,2)+1:TM(A,BTR,4)=TM(A,BTR,4)+1
520 COLOR 4:LOCATE 61*A,14+BTR:PRINT USING "# @ .### ##";BTR;TM$(A,BTR);TM(A,BTR
,0);TM(A,BTR,1) ' <-------------------------------メンバー表の打者データ強調
530 COLOR 5:LOCATE 5+61*A,14:PRINT USING "ﾋｯﾄ ## 3ｼﾝ ##";PTS(A,13);PTS(A,14)
540 DX=0:LOCATE 20,18:COLOR 4:PRINT TM$(A,BTR) ' <--------打者の本日の結果表示
550 IF TM(A,BTR,4)<7 THEN CE=TM(A,BTR,4)-1 ELSE DX=TM(A,BTR,4)-6:CE=5
560 FOR C=1 TO CE:LOCATE 20,18+C
570 IF SCR(A,BTR,C+DX)<8 OR SCR(A,BTR,C+DX)=13 THEN CL=7:GOTO 590
580 IF SCR(A,BTR,C+DX)<13 THEN CL=6 ELSE CL=5
590 COLOR CL:PRINT USING "# @";C+DX;MJ$(SCR(A,BTR,C+DX)):NEXT C
600 ' 投球 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
610 *PCH:COLOR 2:BL=0:SWNG=0:DX=0:LOCATE 39,16:PRINT BL$:LOCATE 37,20:PRINT "
 "
620 FOR T=1 TO TM*5:NEXT T
630 IF C(B)=1 THEN I=INT(RND*4+1):GOTO 680 ' <--------------COM用の投球乱数
640 IF (A=1 AND INP(&HE2)=247) OR (A=0 AND INP(&HE0)=247) THEN I=1:GOTO 680
650 IF (A=1 AND INP(&HE5)=254) OR (A=0 AND INP(&HE0)=251) THEN I=2:GOTO 680
660 IF (A=1 AND INP(&HE4)=191) OR (A=0 AND INP(&HE1)=239) THEN I=3:GOTO 680
670 IF (A=1 AND INP(&HE5)=251) OR (A=0 AND INP(&HE0)=253) THEN I=4 ELSE 640
680 IF I=1 THEN WT= 10:D=0  ' 速球     |WTが小さいほど速い
690 IF I=2 THEN WT= 30:D=0  ' 普通球   |パソコンの処理速度にあわせて変えてね
700 IF I=3 THEN WT= 30:D=1  ' カーブ   |Dは、必ず0、1、-1のいずれかに
710 IF I=4 THEN WT= 30:D=-1 ' シュート |してちょうだいな。
720 IF C(A)=1 AND INT(RND*10)<8 THEN ELSE 740 ' <---COM用の打者スイング乱数
730 IF I=INT(RND*4) THEN CSWN=6 ELSE CSWN=INT(RND*3+6)
740 BL=BL+1:LOCATE 39+DX,15+BL:PRINT " " ' <---------------------------投球開始
750 LOCATE 39+DX,16+BL:PRINT BL$:BEEP 1:FOR T=1 TO TM/8:NEXT T:BEEP 0
```

スピードの調整

TMの数値を変えてください。それと，ピッチャーの投げる球も調節してください。プログラム中に示しています。

それでも納得いかない場合は，プログラム中のウエイト用のFOR・NEXT文のTMに個別に適当な倍数をかけてください。

注意

これは，あくまでも手作りプログラムです。したがって，「タッチアップしろ！」とか，「ダブルプレイにしろ！」とか，「2塁にいるならヒットでホームに突っ込め！」とか無茶言わないでくださいね。

★　★　★

《第1表》変数表

「パーソナル・ベースボール」の変数（作っているときは夢中でわかんなかったのですが，すごくたくさんあります）。

TM…………スピードの調整用変数

TMX…………チーム数の上限。チームを作成して増やしたときに数値を変更する

PLGM………スコアボードに点数を表示するための数値。1回の表が2，1回の裏が3……

BL…………ピッチャーの投げた球の移動のための変数。0がマウンドで，6がホームベース上（バットに当たる場所），7がキャッチャー・ミットのなか

WT…………ピッチャーが投げたボールが進むためのカウント。WTが小さいと速い

MJ$（最大14）…ゲーム盤のポジションの名称

XY（最大14，最大1）…ゲーム盤のポジションのテキスト座標
　0＝X座標，1＝Y座標

PTS（最大1，最大14）…スコアボードの表示等
　1列目＝プレイヤー番号
　2列目
　　1＝1回の得点…12＝12回の得点
　　13＝ヒットの数
　　14＝三振の数

TMS$（最大TMX，最大9）…全チームの文字データ
　0＝チーム名，1＝1番打者名…

TM$（最大1，最大9）……
　1列目＝プレイヤー番号
　2列目＝選ばれたチームの文字データ
　0＝チーム名，1＝1番打者名…

TM（最大1，最大9，最大4）……
　1列目＝プレイヤー番号
　2列目＝選手の打順番号
　3列目＝選手のデータ
　　0＝打率
　　1＝ゲーム前の打席数（100に固定）
　　2＝ホームラン率
　　3＝100打席の打率
　　4＝この試合での打数

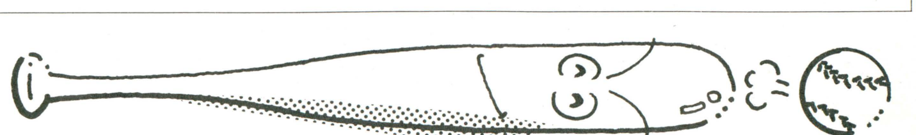
CT（最大2）……カウントのための変数
　0＝ストライク・カウント
　1＝ボール・カウント
　2＝アウト・カウント

SCR（最大1，最大9，最大9？）……
　1列目＝プレイヤー番号
　2列目＝選手の打順番号
　3列目＝打席数
　前打席までの結果を表示するための変数。代入される数は，ポジションの番号

RN（最大3，最大2）……
　1列目＝ベース番号
　2列目
　　0＝ランナーの存在
　　1＝ベースのX座標
　　2＝ベースのY座標

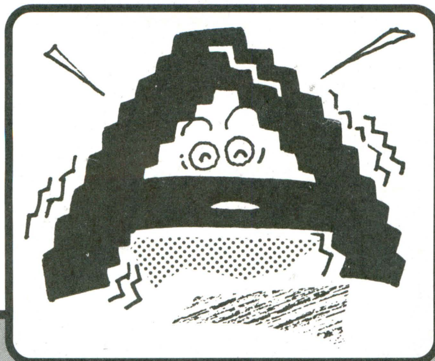
★「なまくらし」（注：ナムコクラシック～）の攻略特集メチャうれしいです。こんな攻略らしいゲーム攻略見たのは何年ぶりだろう？アレンジゼビのMAP攻略に涙…。（兵庫県神戸市・**ナムコロガシ23才**）……**【影：やるときはやるのです，エッヘン。】**

```
760 IF SWNG=0 THEN ELSE 810 ' <--------------バットを振ってないならキー受け付け
770 IF C(A)=1 AND BL=CSWN THEN CSWN=0:GOTO 790
780 IF (A=1 AND INP(&HE0)=253) OR (A=0 AND INP(&HE5)=251) THEN ELSE 810
790 SWNG=1:IF BL=6 THEN W=0:GOTO *HIT ' <----------------------バットに当たった
800 LOCATE 37,20:PRINT "SWING":BEEP ' <-----------------------------空振りだった
810 W=W+1:IF W=WT THEN W=0 ELSE FOR T=1 TO TM/8:NEXT T:GOTO  760
820 IF BL=5 AND D<>0 THEN DX=D:D=0:LOCATE 39,16+BL:PRINT " ":GOTO 750
830 IF BL=7 THEN ELSE 740 ' <--------------- 投球がキャッチャー・ミットに入った
840 FOR T=1 TO TM*2:NEXT T:LOCATE 39+DX,16+BL:PRINT " "
850 IF DX=0 OR SWNG=1 THEN CT(0)=CT(0)+1 ELSE CT(1)=CT(1)+1
860 IF CT(1)=4 THEN ELSE 900 ' <------------------------------------フォアボール
870 CT(0)=0:CT(1)=0:MV=1:TM(A,BTR,2)=TM(A,BTR,2)-1:SCR(A,BTR,TM(A,BTR,4))=14
880 BEEP:COLOR 7:LOCATE 37,20:PRINT "4ﾎﾞｰﾙ":FOR T=1 TO TM*8:NEXT T
890 LOCATE 37,20:PRINT "      ":GOTO 1120
900 IF CT(0)=3 THEN ELSE 940 ' <--------------------------------------------三振
910 CT(0)=0:CT(1)=0:CT(2)=CT(2)+1:SCR(A,BTR,TM(A,BTR,4))=13
920 PTS(A,14)=PTS(A,14)+1:BEEP:COLOR 7:LOCATE 37,20:PRINT "ｻﾝｼﾝ!"
930 FOR T=1 TO TM*8:NEXT T:LOCATE 37,20:PRINT "      ":GOTO 1250
940 GOSUB *CUNT:GOTO *PCH
950 ' バットに当たった！
960 *HIT:CT(0)=0:CT(1)=0:COLOR 2:LOCATE 39+DX,22:PRINT " "
970 IF TM(A,BTR,0)>RND THEN PTS(A,13)=PTS(A,13)+1 ELSE PT=INT(RND*8):GOTO 1010
980 IF TM(A,BTR,1)>INT(RND*100) THEN PT=12 ELSE 1000
990 IF TM(A,BTR,1)=99 THEN 1010 ELSE TM(A,BTR,1)=TM(A,BTR,1)+1:GOTO 1010
1000 PT=INT(RND*4+8)
1010 SCR(A,BTR,TM(A,BTR,4))=PT ' <-----------------------------打者結果決定
1020 FOR M=0 TO 2:FOR N=0 TO 12:BEEP 1:FOR T=0 TO TM/8:NEXT T:BEEP 0 ' 乱舞表示
1030 FOR T=0 TO TM/2:NEXT T:LOCATE XY(N,0),XY(N,1):PRINT BL$
1040 BN=N-1:IF N=0 THEN BN=12
1050 LOCATE XY(BN,0),XY(BN,1):PRINT " ":NEXT N,M
1060 LOCATE XY(12,0),XY(12,1):PRINT " "
1070 IF PT<8 THEN LOCATE XY(PT,0),XY(PT,1):PRINT BL$:BEEP:CT(2)=CT(2)+1:GOTO 124
0
1080 COLOR 6:LOCATE XY(PT,0),XY(PT,1):PRINT BL$:TM(A,BTR,3)=TM(A,BTR,3)+1
1090 IF PT<10 THEN BEEP:MV=1:GOTO 1110
1100 FOR N=1 TO PT-8:BEEP:FOR T=1 TO TM*2:NEXT T:NEXT N:MV=PT-8
1110 ' ランニング
1120 FOR T=1 TO TM*2:NEXT T
1130 RN(0,0)=1:FOR M=1 TO MV:FOR R=3 TO 0 STEP -1:IF RN(R,0)=0 THEN 1180
1140 IF SWNG=0 AND R>1 THEN Q=R-1 ELSE 1160
1150 IF RN(Q,0)=0 THEN 1180 ELSE IF Q=1 THEN ELSE Q=Q-1:GOTO 1150 ' <-四球検索
1160 RN(R+1,0)=RN(R,0):IF RN(R,0)=0 THEN 1180 ELSE RN(R,0)=0:COLOR 6
1170 LOCATE RN(R+1,1),RN(R+1,2):PRINT RN$:LOCATE RN(R,1),RN(R,2):PRINT " "
1180 NEXT R:BEEP:FOR T=1 TO TM*2:NEXT T
1190 IF RN(4,0)=1 THEN ELSE 1220 ' <---------------------------ホームインの検索
1200 RN(4,0)=0:TM(A,0,1)=TM(A,0,1)+1:PTS(A,INT(PLGM/2))=PTS(A,INT(PLGM/2))+1
1210 LOCATE RN(4,1),RN(4,2):PRINT " ":GOSUB *SCR
1220 NEXT M
1230 ' 次の打者へ
1240 FOR T=1 TO TM*5:NEXT T:LOCATE XY(PT,0),XY(PT,1):PRINT " "
1250 TM(A,BTR,0)=TM(A,BTR,3)/TM(A,BTR,2):COLOR 7:LOCATE 61*A,14+BTR
1260 PRINT USING "# @ .### ##";BTR;TM$(A,BTR);TM(A,BTR,0);TM(A,BTR,1)
1270 TM(A,0,0)=BTR+1:IF TM(A,0,0)=10 THEN TM(A,0,0)=1
1280 IF CT(2)<>3 THEN GOSUB *CUNT:GOTO *MAIN
1290 CT(2)=0:IF A=0 THEN A=1 ELSE A=0
1300 FOR R=1 TO 3:LOCATE RN(R,1),RN(R,2):PRINT " "
1310 RN(R,0)=0:NEXT R:PLGM=PLGM+1:GOSUB *CUNT:GOTO *CHNG
1320 ' サブルーチン・メンバー表示
1330 *MEMBR:FOR P=0 TO 1:COLOR 2:LOCATE 61*P,13:PRINT TM$(P,0)
1340 IF TM(0,1,4)<>0 THEN COLOR 5:LOCATE 5+61*P,14:PRINT USING "ﾋｯﾄ ## 3ｼﾝ ##";P
TS(P,13);PTS(P,14)
1350 FOR N=1 TO 9:COLOR 7:LOCATE 61*P,14+N
1360 PRINT USING "# @ .### ##";N;TM$(P,N);TM(P,N,0);TM(P,N,1):NEXT N,P:RETURN
1370 ' サブルーチン・メイン画面表示
1380 *GAMEN:FOR N=0 TO 12:LOCATE XY(N,0)-2,XY(N,1)-1:PRINT MJ$(N):NEXT N
1390 COLOR 2:LOCATE 50,22:PRINT USING "@ VS @";TM$(0,10);TM$(1,10):COLOR 7
1400 LOCATE 55,17:PRINT "S":LOCATE 55,18:PRINT "B":LOCATE 55,19:PRINT "O"
1410 GOSUB *MEMBR
1420 LINE(159,144)-STEP(64,48),9,BF
1430 LINE(439,136)-STEP(32,24),9,BF:LINE (392,168)-STEP(80,24),9,BF
1440 LINE (315,184)-STEP(-200,-100),7:LINE(315,184)-STEP(200,-100),7
1450 LINE (315, 84)-STEP(-100,  50),7:LINE(315, 84)-STEP(100,  50),7:RETURN
1460 ' サブルーチン・カウント表示
1470 *CUNT:COLOR 5:FOR C1=0 TO 2:FOR C2=3 TO 1 STEP -1
1480 LOCATE 55+C2,17+C1:IF CT(C1)>C2-1 THEN PRINT CT$ ELSE PRINT " "
1490 NEXT C2,C1:RETURN
1500 ' サブルーチン・スコア表示
1510 *SCR:COLOR 7:LOCATE 50,23:PRINT USING "## ── ##";TM(0,0,1);TM(1,0,1)
1520 COLOR 3:LOCATE 49,21:PRINT USING "## ｶｲﾉ";INT(PLGM/2);
1530 IF (PLGM MOD 2)=0 THEN PRINT "ｵﾓﾃ" ELSE PRINT "ｳﾗ "
1540 IF PLGM>17 AND (PLGM MOD 2)=1 AND M=MV THEN IF TM(0,0,1)<TM(1,0,1) THEN WIN
=1:PLGM=PLGM+1:GOTO *BRD
1550 RETURN
1560 ' サブルーチン・スコアボード表示
1570 *BRD:COLOR 1:LOCATE 4,0:PRINT "──────────────────┬───┬───┬───┬───┬───┬───┬───┬───┬───┬
───┬───┬───┬──────"
1580 LOCATE 4,1:PRINT "                  |  1|  2|  3|  4|  5|  6|  7|  8|  9| 1
0| 11| 12|Total"
1590 LOCATE 4,2:PRINT "──────────────────┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼
───┼───┼───┼──────"
1600 COLOR 7:LOCATE  4,3:PRINT USING " @ ";TM$(0,0);:COLOR 1:PRINT "|   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |      "
1610 LOCATE 4,4:PRINT "──────────────────┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼
───┼───┼───┼──────"
1620 COLOR 7:LOCATE  4,5:PRINT USING " @ ";TM$(1,0);:COLOR 1:PRINT "|   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |      "
1630 LOCATE 4,6:PRINT "──────────────────┴───┴───┴───┴───┴───┴───┴───┴───┴───┴
───┴───┴───┴──────"
1640 COLOR 7:FOR P=0 TO 1:LOCATE 72,3+P*2:PRINT USING "###";TM(P,0,1):FOR N=1 TO
 12
1650 IF PLGM>N*2+P THEN ELSE 1670
1660 LOCATE 20+N*4,3+P*2:PRINT USING "##";PTS(P,N)
1670 NEXT N,P:IF WIN=1 THEN 1730
1680 IF PLGM=26 THEN X=28:Y=9:MJ$="ｴﾝﾁｮｳ･12ｶｲﾏﾃﾞﾅﾉﾃﾞ ﾋｷﾜｹ!":GOTO 1740
1690 IF PLGM=19 AND TM(0,0,1)<TM(1,0,1) THEN WIN=1:LOCATE 57,5:PRINT "X":GOTO 17
30
1700 IF PLGM<19 OR (PLGM MOD 2)=1 OR TM(0,0,1)=TM(1,0,1) THEN ELSE 1720
1710 FOR T=1 TO TM*40:NEXT T:RETURN
1720 IF TM(0,0,1)<TM(1,0,1) THEN WIN=1 ELSE WIN=0
1730 X=27:Y=9:MJ$=TM$(WIN,0)+"ﾉ ｶﾁ ﾃﾞｽ!!"
1740 BEEP
1750 FOR C=1 TO 7:COLOR C:LOCATE X,Y:PRINT MJ$:NEXT C:GOTO 1750
1760 ' データ
1770 DATA 39,22,51,16,39,10,27,16,39,22
1780 DATA "ﾋﾟｯﾁｬ",39,16," ｻｰﾄﾞ ",26,13,"ﾌｧｰｽﾄ",52,13," ｼｮｰﾄ",33,10,"ｾｶﾝﾄﾞ ",45,10
1790 DATA " ﾚﾌﾄ ",22,08," ﾗｲﾄ ",56,08," ｾﾝﾀｰ",39,05
1800 DATA "S･ﾋｯﾄ",52,02,"S･ﾋｯﾄ",26,02,"2Bﾋｯﾄ",62,05,"3Bﾋｯﾄ",16,05,"ﾎｰﾑﾗﾝ",39,01
1810 DATA "ｻﾝｼﾝ ",00,00,"4ﾎﾞｰﾙ",00,00
1820 DATA "ｺﾞﾀﾝﾀﾞ ﾃﾞﾝﾊﾟｰｽﾞ ","GD"'
1830 DATA "ｶｹﾞ       ",32,18,"ﾍﾝｻﾝ      ",28,09,"ﾔﾏｼﾀ      ",29,15
1840 DATA "ﾂｸﾞﾐ      ",90,99,"Dr.D      ",43,20,"ｻｸﾏ       ",30,05
1850 DATA "ｹﾞｾﾅｲ     ",26,27,"ﾍﾞﾆｰ      ",27,08,"ｷｮｸﾁｮｰ    ",25,10 ' 敬称略です
1860 DATA "ｾﾝﾀﾞｲ ﾄﾞﾗｺﾞﾝｽﾞ  ","SD"'
1870 DATA "ﾘｮｳﾀﾘｰﾉ ",26,12,"ﾐﾅｰﾄ      ",27,08,"ﾀｰﾑﾗ      ",31,10
1880 DATA "2 Hey !  ",48,25,"ﾐｶﾞﾃｨ     ",29,80,"ﾀｲｶﾞｰ     ",28,09
1890 DATA "ﾐｰﾄ       ",23,05,"ｱﾝﾍﾞｰ     ",24,08,"ｸｼｰ       ",12,02
1900 ' チームデータ作成の手引き
1910 '    自分の好きなデータに書き換えよう。当たれば絶対ホームランとか、普通では
1920 ' 不可能な選手の作成が可能。無敵なチームを作って、それを倒すのも面白いよ。
1930 ' "ﾘｮｰﾀﾘｰﾉ " <- 選手の名前。もちろん、漢字でもかまわない。長さに注意。
1940 ' 26          <- バットに当たったとき、安打になる確率です。 (0 - 100)
1950 ' 12          <- 安打になったとき、ホームランになる確率です。(0 - 99)
1960 ' "ｾﾝﾀﾞｲ ﾄﾞﾗｺﾞﾝｽﾞ  " <- チームの名前。漢字でもいいよ。
1970 ' "SD"                <- スコアに表示されるチームの略称。
1980 '   現存するプログラムのチームを書き換えてもいいし、ある程度、チームは増や
1990 ' せるようになってます。チームの数は、ＴＭＸという変数で設定してね。
```



★32ビットだかWindows95だか、なんだか知らんが、うちじゃMZ-2500が現役だ。そういえばMZ-2500のプログラム・コーナーはどうなったんだね。ねえDr.D？(神奈川県横浜市・S・K16才)……【Dr.D：MZ-2500の投稿がこないんじゃよ。S・K君、待っておるぞ。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DISK-BASIC)用



テキストのキャラクタを編集するソフト

利用者定義文字パターン編集用ソフト

（りようしゃていぎもじ　へんしゅうよう）

井上　真人

内　容

利用者定義文字を簡単に作成，編集できるソフトです（簡単に言えば，テキスト画面の文字を自分で作成するためのソフトです。キャラクターを作ってもOKです。ただしモノクロだけど）。

操作方法

マウスが必要です。マス目の中で，左クリックすると，点を書き，右クリックで，点を消します。下の項目を左クリックすると，各機能が働きます。

各項目の説明

【文字の参照】文字を参照します。「今のパターンを消去しますか？」と聞かれますので，Yを選ぶと作成中のデータは消され，Nを選ぶと作成中のデータと合体します。

【文字の登録】今の文字をメモリに登録します。番号は&H7621～&H767Eおよび&H7721～&H777Eから選んでください。メモリに登録しますので，リセットすると消されてしまいます。困る人は，システム･ディスクに登録するように改造してください（無責任？）。

【塗る】全部を選ぶと，すべてに点を書き，一部を選ぶと，指定された座標を中心に，囲まれている場所に点を書きます。

【クリア】「塗る」の点を消すタイプです。作業方法は，「塗る」と同じです。

【ファイル】セーブ，ロードを行ないます。

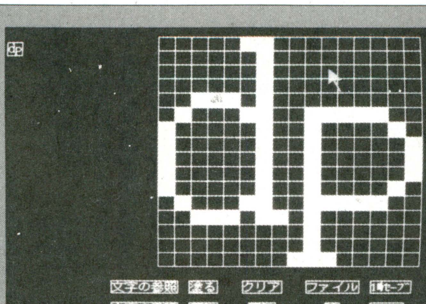
〖セーブ〗まず始めに，ドライブ番号，ファイル名を打ち，形式を選びます。「データ」は，このプログラムでロードするための形式です。「アスキー」は，BASICのLOADコマンドで呼び出す形式です。ロード･システムとは，RUNすると自動的に文字を登録，表示するシステムです。それぞれ行番号を指定します。（10行単位でそれぞれ4行ずつ使います。重複しないように注意してください）。ロード･システムはセーブしないこともできます。「追加アスキー」は，アスキー･セーブのファイルに追加してセーブします。ロード･システムはセーブできません。「アスキー」，「データ」は，セーブ時，同ファイル名があると上書きされます。「追加アスキー」は，同ファイル名がないとエラーとなります。

〖ロード〗データ形式でセーブされたファイルをロードします。ドライブ番号，ファイル名を入力してください。

【反転】白黒を反転させます。

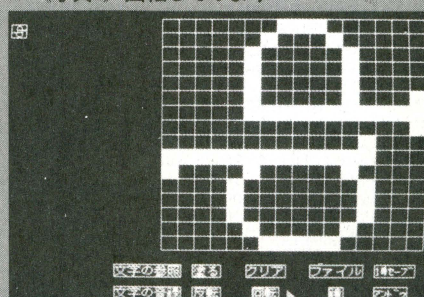
《第1表》変数表

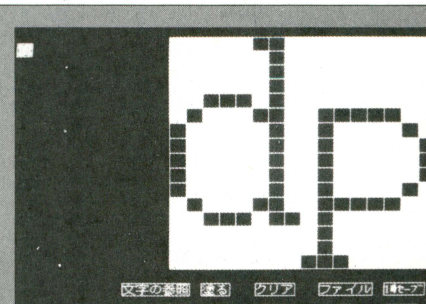
KP(,)	作成中の2進データ
KPD$( )	16進のデータ
KPS(,)	作業時の記憶用
KPB(,)	一時的に記憶する
KP%( )	登録用
Z1,Z2,Z3,Z4,Z5,MOUSE	マシン語コール用
TT	タイトル画面のパターン
DR$,DR	ドライブ
FI$	ファイル名
GY1,GY2	セーブする行番号
MOUSE.INI, FLAG%, INT33	マウスのセットアップに使う
K$, KP	文字の参照，登録に使う
A$, B$, B1$, B2$	2進数を16進に変えるときに使う
C	色を調べるのに使う
I$	主にキー・インプットに使う
J,I	主にFOR～NEXTループに使う
SY,S$,TI	雑用



▲《写真1》電波のマークだっ！

▼《写真2》回転してみよう





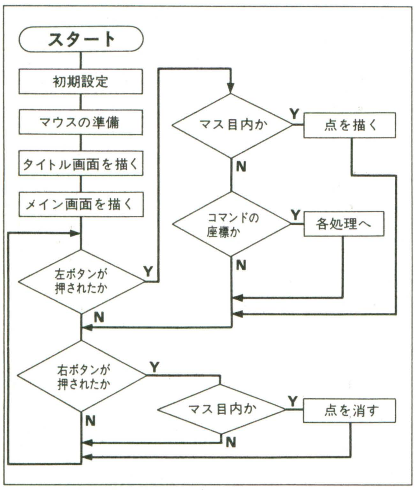
▲《写真3》白黒反転できるぞ

★パソコンをパワーアップしたいけど，よく知らなかった私には，前号の特集はうれしかったです！（兵庫県伊丹市・リーチー発17才）……【編集長：おーい，みんなこれを読んで今月もがんばろう！影：いい気なもんだ編集長は。現場は全部私らが動いてるのに。】

【回転】右に90°回転させます。
【鏡】左右を逆にします。
【1時セーブ】今のパターンをメモリにセーブします。プログラムをストップさせるまで保存されます。
【アンドゥ】メモリ中からパターンを呼び出します。

プログラムの入力方法

見にくいプログラム&マルチステートメントばかりで申し訳ないのですが，いらない機能ははずしてくださっても結構です。(反転など)私はPC-9801DS(386SX，16MHz)で作りましたが別にそれ以下でも大丈夫だと思います（ただし，点がとぎれたりしますが)。なお，実行にはドライブ1にmouse＊codの入ったディスクが必要です。そのファイルは，システムディスクに入っています。機械語ですが，暴走することはありません。



《第1図》フローチャート

改造のアドバイス

マウス・カーソルを，機械語でなく，プログラムでPUTするようにすれば，点がとぎれにくくなります。なお，変数TTの値を変えると，タイトル画面が多少変化します。速い機種では，INPなどを使って，キーボードでも作業できるようにしてもよいと思います。

最後に

このプログラムは，約3週間ほどで完成しました。今は，ピクロス，ファイル・マネージャ，他に，ミュージック・プログラムなども作成中です。あとGS音源(SC-55mkII)を操れないかと，RS-232Cから，命令を送っていますが，楽器が変化するだけでうまくいきません。だれか作った人を教えてください!!

なお，グラフィック・キャラクターを作るソフトも作りましたが，プログラムが恐ろしく長いので投稿しません。なお，初投稿です。

●参考にしたもの N88日本語BASICリファレンスマニュアル，ユーザーズマニュアルその他。

CHECKER FLAG

Dr.D：ほう，利用者定義文字を作るプログラムか，使い道によってはいろいろなことに活用できるのぉ。
編：このプログラムの実行にはmouse＊codというマウスを操作するためのファイルが必要です。Diskで実行する場合にはそのファイルをコピーしておきましょう。

利用者定義文字パターン編集用ソフトのプログラム・リスト

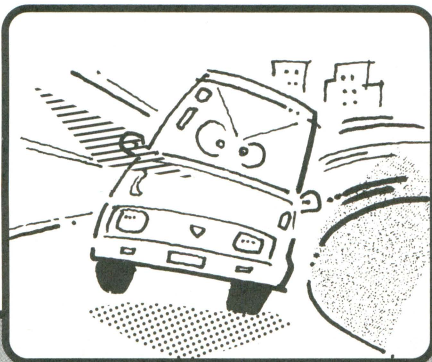
```
10 '────────── 初期設定 ──────────────────
20 CLEAR ,&H7F00:SCREEN 3,0,0,1:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,,,2:WINDO
W(0,0)-(639,399):CLS 3:DEFINT Z:DIM KP(15,15),KPD$(15),KPB(15,15),KPS(15,15),KP%
(17)
30 GOSUB *SETUP:ON ERROR GOTO *ERROR.:ON STOP GOSUB *END.:STOP ON
40 TI=0:TT=2:GOSUB *TI:TI=7:GOSUB *SCREMAKE
50 Z1=1:GOSUB *MOUSE
60 '────────── メインルーチン ──────────────
70 Z1=3:STOP ON:GOSUB *MOUSE:IF Z1=0 AND Z2=0 THEN 70
80 X=INT((Z3-200)/20):Y=INT((Z4-10)/20)
90 IF X>=0 AND X=<15 AND Y>=0 AND Y=<15 THEN IF KP(X,Y)=0 AND Z1=-1 THEN KP(X,Y)
=1:Z1=2:GOSUB *MOUSE:LINE(X*20+201,Y*20+11)-STEP(18,18),7,BF:PSET(X+20,Y+20),7:Z
1=1:GOSUB *MOUSE ELSE IF Z2=-1 THEN 220
100 STOP STOP:IF Z2=-1 THEN 70 ELSE IF Z4>351 AND Z4<369 THEN 110 ELSE IF Z4>383
 AND Z4<400 THEN 170 ELSE 70
110 IF Z3>238 AND Z3<273 THEN GOSUB *SPAINT.:GOTO 70
120 IF Z3>143 AND Z3<224 THEN GOSUB *MOJI:GOTO 70
130 IF Z3>304 AND Z3<353 THEN GOSUB *SCLEAR.:GOTO 70
140 IF Z3>383 AND Z3<449 THEN GOSUB *FILES.:GOTO 70
150 IF Z3>463 AND Z3<512 THEN GOSUB *SA1J:GOTO 70
160 GOTO 70
170 STOP STOP:IF Z3>143 AND Z3<224 THEN GOSUB *KPT:GOTO 70
180 IF Z3>238 AND Z3<273 THEN GOSUB *HANT:GOTO 70
190 IF Z3>312 AND Z3<345 THEN GOSUB *KAIT:GOTO 70
200 IF Z3>407 AND Z3<425 THEN GOSUB *KAGA:GOTO 70
210 IF Z3>463 AND Z3<504 THEN GOSUB *UNDO:GOTO 70 ELSE 70
220 KP(X,Y)=0:Z1=2:GOSUB *MOUSE:LINE(X*20+201,Y*20+11)-STEP(18,18),0,BF:PSET(X+2
0,Y+20),0:Z1=1:GOSUB *MOUSE:GOTO 70
230 '────────── マウスセットアップ ──────────
240 *SETUP:PRINT"*** マウスドライバ  Ver 6.2  ***":DEF SEG=&H7F00:BLOAD "mouse.c
od":PRINT"メモリーに常駐しました。"
250 MOUSE.INI=&H100:FLAG%=3:CALL MOUSE.INI(FLAG%)
260 IF FLAG%=0 THEN PRINT BEEP:"Bat mouse use error!":END
270 DEF SEG=0:INT33=PEEK(&H33*4)+PEEK(&H33*4+1)*256
280 MOUSE=INT33+3:DEF SEG=&H7F00:RETURN
290 '────────── メイン画面を描く ──────────
300 *SCREMAKE:IF TI=7 THEN GOSUB *CLS3.:Z1=2:GOSUB *MOUSE:COLOR
310 LINE(18,18)-STEP(19,19),TI,B
320 FOR I=0 TO 16:LINE(200,10+20*I)-STEP(320,0),TI:NEXT
330 FOR J=0 TO 16:LINE(200+20*J,10)-STEP(0,320),TI:NEXT J
340 LINE(143,351)-(224,369),TI,BF,10:LOCATE 18,22:PRINT"文字の参照"
350 LINE(238,351)-(273,369),TI,BF,10:LOCATE 30,22:PRINT"塗る"
360 LINE(304,351)-(353,369),TI,BF,10:LOCATE 38,22:PRINT"クリア"
370 LINE(383,351)-(449,369),TI,BF,10:LOCATE 48,22:PRINT"ファイル"
380 LINE(238,383)-(273,400),TI,BF,10:LOCATE 30,24:PRINT"反転";
390 LINE(312,383)-(345,400),TI,BF,10:LOCATE 39,24:PRINT"回転";
400 LINE(407,383)-(425,400),TI,BF,10:LOCATE 51,24:PRINT"鏡";
410 LINE(143,383)-(224,400),TI,BF,10:LOCATE 18,24:PRINT"文字の登録";
```

```
420 LINE(463,351)-(512,369),TI,BF,10:LOCATE 58,22:PRINT"1時ｾｰﾌﾞ"
430 LINE(463,383)-(504,399),TI,BF,10:LOCATE 58,24:PRINT"ｱﾝﾄﾞｩ";
440 RETURN
450 '————————— 細かなサブルーチン ——————————————
460 *MOUSE:CALL MOUSE(Z1,Z2,Z3,Z4,Z5):RETURN  '機械語（マシン語）のコール
470 *CLS3.:Z1=2:GOSUB *MOUSE:CLS 3:Z1=1:GOSUB *MOUSE:RETURN  '画面消去
480 *KEY1:WHILE INKEY$<>"":WEND:RETURN  'キーバッファのクリア
490 '————————— 作成中の漢字パターンを描く ——————————
500 *PKP:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15
510 IF KP(J,I)=0 THEN 530
520 LINE(J*20+201,I*20+11)-STEP(18,18),7,BF:PSET(J+20,I+20),7
530 NEXT J,I:RETURN
540 '————————— 漢字パターンを１６進法データに直す ————————
550 *KPD:FOR J=0 TO 3:B$(J)="":NEXT J:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 3
560 A$=HEX$(KP(J*4,I))+HEX$(KP(J*4+1,I))+HEX$(KP(J*4+2,I))+HEX$(KP(J*4+3,I))
570 IF A$="0000" THEN B$=B$+"0"
580 IF A$="0001" THEN B$=B$+"1"
590 IF A$="0010" THEN B$=B$+"2"
600 IF A$="0011" THEN B$=B$+"3"
610 IF A$="0100" THEN B$=B$+"4"
620 IF A$="0101" THEN B$=B$+"5"
630 IF A$="0110" THEN B$=B$+"6"
640 IF A$="0111" THEN B$=B$+"7"
650 IF A$="1000" THEN B$=B$+"8"
660 IF A$="1001" THEN B$=B$+"9"
670 IF A$="1010" THEN B$=B$+"A"
680 IF A$="1011" THEN B$=B$+"B"
690 IF A$="1100" THEN B$=B$+"C"
700 IF A$="1101" THEN B$=B$+"D"
710 IF A$="1110" THEN B$=B$+"E"
720 IF A$="1111" THEN B$=B$+"F"
730 NEXT J:B1$=LEFT$(B$,2):B2$=RIGHT$(B$,2):KPD$(I)=B2$+B1$:B$="":NEXT I
740 RETURN
750 '————————— ペイント作業 ——————————————
760 *PAINT.:CLS:LOCATE 10,24:PRINT"座標を合わせて、クリックして下さい。";
770 Z1=3:GOSUB *MOUSE:IF Z2=-1 THEN 830
780 IF Z1=0 THEN 770 ELSE X=INT((Z3-200)/20):Y=INT((Z4-10)/20)
790 IF X<0 OR X>15 OR Y<0 OR Y>15 THEN 770
800 LINE(19,19)-STEP(17,17),7,B:PAINT(X+20,Y+20),7,7
810 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15:C=POINT(J+20,I+20):IF C=7 THEN KP(J,I)=1
820 NEXT J,I
830 GOSUB *SCREMAKE
840 GOSUB *PKP:Z1=1:GOSUB *MOUSE
850 RETURN
860 *SPAINT.:CLS:LOCATE 10,23:PRINT"1.全部";SPC(74);"2.一部";
870 GOSUB *KEY1:I$=INKEY$:Z1=3:GOSUB *MOUSE:IF Z2=-1 THEN CLS:GOTO 830
880 I=VAL(I$):IF I=2 THEN *PAINT. ELSE IF I=1 THEN 930
890 IF Z1=0 THEN 870 ELSE IF Z3<80 AND Z3>104 THEN 870
900 IF Z4>368 AND Z4<384 THEN 930
910 IF Z4>384 AND Z4<400 THEN *PAINT.
920 GOTO 870
930 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15:KP(J,I)=1:NEXT J,I:GOTO 830
940 '————————— クリア作業 ——————————————
950 *CLEAR.:CLS:LOCATE 10,24:PRINT"座標を合わせて、クリックして下さい。";
960 Z1=3:GOSUB *MOUSE:IF Z2=-1 THEN 1020
970 IF Z1=0 THEN 960 ELSE X=INT((Z3-200)/20):Y=INT((Z4-10)/20)
980 IF X<0 OR X>15 OR Y<0 OR Y>15 THEN 960
990 PAINT(X+20,Y+20),0,0
1000 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15:C=POINT(J+20,I+20):IF C=0 THEN KP(J,I)=0
1010 NEXT J,I
1020 GOSUB *SCREMAKE:ON ERROR GOTO *ERROR.
1030 GOSUB *PKP:Z1=1:GOSUB *MOUSE
1040 RETURN
1050 *SCLEAR.:CLS:LOCATE 10,23:PRINT"1.全部";SPC(74);"2.一部";
1060 GOSUB *KEY1:I$=INKEY$:Z1=3:GOSUB *MOUSE:IF Z2=-1 THEN CLS:GOTO 1020
1070 I=VAL(I$):IF I=2 THEN *CLEAR. ELSE IF I=1 THEN 1120
1080 IF Z1=0 THEN 1060 ELSE IF Z3<80 AND Z3>104 THEN 1060
1090 IF Z4>368 AND Z4<384 THEN 1120
1100 IF Z4>384 AND Z4<400 THEN *CLEAR.
1110 GOTO 1060
1120 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15:KP(J,I)=0:NEXT J,I:GOTO 1020
1130 '————————— ファイル作業 ——————————————
1140 *FILES.:CLS:LOCATE 10,23:PRINT"1.SAVE";SPC(74);"2.LOAD";:ON ERROR GOTO *DIS
KERROR
1150 GOSUB *KEY1:I$=INKEY$:Z1=3:GOSUB *MOUSE:IF Z2=-1 THEN CLS:GOTO 1020
1160 I=VAL(I$):IF I=2 THEN *LOAD. ELSE IF I=1 THEN *SAVE.
1170 IF Z1=0 THEN 1150 ELSE IF Z3<80 AND Z3>104 THEN 1150
1180 IF Z4>368 AND Z4<384 THEN *SAVE.
1190 IF Z4>384 AND Z4<400 THEN *LOAD.
1200 GOTO 1150
1210 '————————— セーブ ——————————————
1220 *SAVE.:Z1=2:GOSUB *MOUSE:CLS 3:LOCATE 35,1:PRINT"ＳＡＶＥ"
1230 LOCATE 10,3:PRINT"ドライブ番号は？";:DR$=INPUT$(1):PRINT DR$
1240 DR=VAL(DR$):LOCATE 0,5:FILES DR
1250 LOCATE 10,15:INPUT"ファイル名は？",FI$
1260 LOCATE 10,16:PRINT"形式は？(1=ｱｽｷｰ,2=ﾃﾞｰﾀ,3=追加ｱｽｷｰ)";:T$=INPUT$(1):PRINT T$
1270 ON VAL(T$) GOTO 1280,1330,1320
1280 LOCATE 10,17:PRINT"ロードシステムを転送しますか？(する=Y)";:I$=INPUT$(1)
1290 PRINT I$:IF I$="Y" OR I$="y" THEN SY=1 ELSE SY=2
1300 ON SY GOTO 1310,1320
1310 LOCATE 10,18:INPUT"ｼｽﾃﾑの行番号は？",GY2
1320 LOCATE 10,19:INPUT"ﾃﾞｰﾀの行番号は？",GY1
1330 LOCATE 10,20:PRINT"ＯＫ？(OK=Y)";:I$=INPUT$(1)
1340 IF I$<>"Y" AND I$<>"y" THEN 1020
1350 ON VAL(T$) GOTO 1360,1470,1510
1360 GOSUB *KPD:OPEN DR$+":"+FI$ FOR OUTPUT AS #1:ON SY GOTO 1370,1410
1370 PRINT #1,STR$(GY2)+" DIM A%(17):A%(0)=&H10:A%(1)=&H10"
```

```
1380 PRINT #1,STR$(GY2+10)+" FOR I=2 TO 17:READ A$:A%(I)=VAL("+CHR$(&H22)+"&H"+C
HR$(&H22)+"+A$):NEXT I"
1390 PRINT #1,STR$(GY2+20)+" KPLOAD &H7621,A%"
1400 PRINT #1,STR$(GY2+30)+"PRINT KNJ$("+CHR$(&H22)+"1B4B"+CHR$(&H22)+")+KNJ$("+
CHR$(&H22)+"7621"+CHR$(&H22)+")+KNJ$("+CHR$(&H22)+"1B48"+CHR$(&H22)+")"
1410 PRINT #1,STR$(GY1)+" DATA "+KPD$(0)+","+KPD$(1)+","+KPD$(2)+","+KPD$(3)
1420 PRINT #1,STR$(GY1+10)+" DATA "+KPD$(4)+","+KPD$(5)+","+KPD$(6)+","+KPD$(7)
1430 PRINT #1,STR$(GY1+20)+" DATA "+KPD$(8)+","+KPD$(9)+","+KPD$(10)+","+KPD$(11
)
1440 PRINT #1,STR$(GY1+30)+" DATA "+KPD$(12)+","+KPD$(13)+","+KPD$(14)+","+KPD$(
15)
1450 CLOSE:LOCATE 10,22:PRINT"終了しました。";
1460 I$=INKEY$:Z1=3:GOSUB *MOUSE:IF I$="" AND Z1=0 AND Z2=0 THEN 1460 ELSE 1020
1470 OPEN DR$+":"+FI$ FOR OUTPUT AS #1
1480 FOR I=0 TO 15:S$="":FOR J=0 TO 15:S$=S$+HEX$(KP(J,I))
1490 NEXT J:PRINT #1,S$:NEXT I
1500 GOTO 1450
1510 GOSUB *KPD:OPEN DR$+":"+FI$ FOR APPEND AS #1:GOTO 1410
1520 '―――――――――― ロード ――――――――――――――――――
1530 *LOAD.:Z1=2:GOSUB *MOUSE:CLS 3:LOCATE 35,1:PRINT"ＬＯＡＤ"
1540 LOCATE 10,3:PRINT"ドライブ番号は？";:DR$=INPUT$(1):PRINT DR$
1550 DR=VAL(DR$):LOCATE 0,5:FILES DR
1560 LOCATE 10,18:INPUT"ファイル名は？",FI$
1570 LOCATE 5,20:PRINT"※注意：このプログラムにより、データ形式でセーブされた物しか、"
1580 LOCATE 12,21:PRINT"ロードできません。なお、メモリ内のデータは消去されます。"
1590 LOCATE 12,22:PRINT"よろしいですか？確認しましたか？(OK=y)";
1600 I$=INPUT$(1):PRINT I$
1610 IF I$<>"Y" AND I$<>"y" THEN 1020
1620 OPEN DR$+":"+FI$ FOR INPUT AS #1
1630 FOR I=0 TO 15:INPUT #1,A$:FOR J=0 TO 15
1640 KP(J,I)=VAL(MID$(A$,J+1,1)):NEXT J,I:CLOSE
1650 LOCATE 10,24:PRINT"終了しました。";
1660 I$=INKEY$:Z1=3:GOSUB *MOUSE:IF I$="" AND Z1=0 AND Z2=0 THEN 1660
1670 GOTO 1020
1680 '―――――――― ファイル関係のエラー処理ルーチン ――――――――――――
1690 *DISKERROR:CLS 3:LOCATE 5,11:PRINT"ファイル入出力中にエラーが発生しました。"
1700 LOCATE 5,13:PRINT"ドライブ、フロッピーディスク、ファイル名等を確認して下さい。"
1710 LOCATE 5,15:PRINT"エラーコードは";ERR;"エラー発生行番号は";ERL;"です。"
1720 CLOSE:I$=INKEY$:Z1=3:GOSUB *MOUSE:IF I$="" AND Z1=0 AND Z2=0 THEN 1720 ELSE
 RESUME 1020
1730 '―――――――― ＫＰ作成中のエラー処理ルーチン ――――――――――――
1740 *ERROR.:CLS 3:LOCATE 5,11:PRINT"予想外のエラーが発生しました。":BEEP 1
1750 LOCATE 5,13:PRINT"プログラムを確認して下さい。"
1760 LOCATE 5,15:PRINT"エラーコードは";ERR;"エラー発生行番号は";ERL;"です。"
1770 I$=INKEY$:Z1=3:GOSUB *MOUSE:IF I$="" AND Z1=0 AND Z2=0 THEN 1770 ELSE RESUM
E 1780
1780 BEEP 0:END
1790 '―――――――――― タイトル画面 ――――――――――――――――――
1800 *TI:TI=0:CLS 3:LOCATE 23,11:PRINT"利用者定義文字パターン編集用ソフト":PRINT:PRINT S
PC(40);"Ｂｙ Ｍａｓａｔｏ．Ｉ":COLOR@(0,0)-(79,13),0
1810 FOR J=1 TO 15:COLOR=(J,&HFFF):NEXT J:FOR J=1 TO 15:FOR I=0 TO 200:NEXT I
1820 FOR I=0 TO 399 STEP TT*15:LINE(0,I+J*TT-2)-STEP(639,TT),J,BF:NEXT I,J
1830 COLOR=(0,&HFFF):GOSUB *SCREMAKE:FOR J=0 TO 5000:NEXT J
1840 FOR J=1 TO 15:FOR I=1 TO 300:NEXT I:COLOR=(J,0):NEXT J:RETURN
1850 '―――――――――― 編集用ルーチン ――――――――――――――――――
1860 *HANT:Z1=2:GOSUB *MOUSE:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15   '反転
1870 KP(J,I)=KP(J,I)+1:IF KP(J,I)=2 THEN KP(J,I)=0
1880 NEXT J,I:GOTO 1020                                    '回転
1890 *KAIT:Z1=2:GOSUB *MOUSE:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15:KPS(J,I)=KP(J,I)
1900 NEXT J,I:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15:KP(J,I)=KPS(I,15-J):NEXT J,I
1910 GOTO 1020                                             '鏡
1920 *KAGA:Z1=1:GOSUB *MOUSE:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15:KPS(J,I)=KP(J,I)
1930 NEXT J,I:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15:KP(J,I)=KPS(15-J,I):NEXT J,I
1940 GOTO 1020                                             '１時セーブ
1950 *SA1J:Z1=2:GOSUB *MOUSE:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15:KPB(J,I)=KP(J,I)
1960 NEXT J,I:Z1=1:GOSUB *MOUSE:RETURN                     'アンドゥ
1970 *UNDO:Z1=2:GOSUB *MOUSE:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15:KP(J,I)=KPB(J,I)
1980 NEXT J,I:GOTO 1020
1990 '―――――――――― 文字パターンの参照 ――――――――――――――――
2000 *MOJI:CLS:Z1=2:GOSUB *MOUSE:LINE(0,320)-(320,368),9,BF:ON ERROR GOTO 2110
2010 LOCATE 0,20:PRINT"参照する文字は";:KINPUT K$:IF K$="" THEN 1020
2020 GOSUB *KEY1:LOCATE 0,22:PRINT"今のパターンを消去しますか？(y/n)";
2030 I$=INPUT$(1):IF I$<>"N" AND I$<>"n" AND I$<>"Y" AND I$<>"y" THEN 1020
2040 K$=AKCNV$(K$):PUT@(0,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$(K$,2,1)))),PSET,7,0
2050 IF I$="N" OR I$="n" THEN 2090
2060 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15:KP(J,I)=POINT(J,I)
2070 IF KP(J,I)=7 THEN KP(J,I)=1
2080 NEXT J,I:GOTO 1020
2090 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15:C=POINT(J,I):IF C=0 THEN 2110
2100 KP(J,I)=1:NEXT J,I:GOTO 1020
2110 RESUME 1020
2120 '―――――――――― パターンの登録 ――――――――――――――――――
2130 *KPT:CLS:Z1=2:GOSUB *MOUSE:LINE(0,320)-(400,384),9,BF
2140 LOCATE 0,20:PRINT"登録する番号を１６進法で入力して下さい。"
2150 LOCATE 0,21:INPUT"(7621-767E,7721-777E)の１８６個のどれですか？",K$
2160 IF K$="" THEN 1020
2170 KP=VAL("&H"+K$):IF (KP<&H7621 OR KP>&H767E)AND(KP<&H7721 OR KP>&H777E) THEN
 LOCATE 0,23:PRINT"その番号には登録できません。";:I$=INPUT$(1):GOTO 1020
2180 GOSUB *KPD:FOR J=0 TO 15:KP%(J+2)=VAL("&H"+KPD$(J)):NEXT J
2190 KP%(0)=&H10:KP%(1)=&H10:KPLOAD KP,KP%
2200 LOCATE 0,23:PRINT K$;"にパターンを登録しました。";
2210 GOSUB *KEY1:I$=INPUT$(1):GOTO 1020
2220 '――――――― ストップキー割り込み用サブルーチン ――――――――――
2230 *END.:LOCATE 0,0:PRINT"プログラムを終了しますか？(y/n)";
2240 I$=INPUT$(1)
2250 IF I$<>"y" AND I$<>"Y" THEN LOCATE 0,0:PRINT SPC(40):RETURN ELSE ON ERROR G
OTO 0:END
```


★パソコン買ってお金がない！でもこの充実感，みなさんわかります？(秋田市・**大渕健司18才**)……【**編**：わかるわかるその気持ち。私なんかいつもだ……。これって金満家には理解できないよね。ここ一発奮起してプログラムを作って投稿してみませんか。】

X68000(X-BASIC V2.0)用



カーブをうまく攻めろ！カーレース・ゲーム

DRIFT STAR
（ドリフト スター）

森本　貴宏

ドリフトのできるレースゲームです。

遊ぶ前に

リスト1を実行すると，スプライト・データとランク・データが作られます。次に**リスト2**を実行するとゲームが始まります。次回からは**リスト2**だけを実行してください。

遊びかた

ジョイスティックを使用します。十字レバーの左右がハンドル，ボタン①がアクセル，ボタン②がブレーキです。タイトル画面で好きな車を選んでください。各車の特徴は以下のとおりです。

青……トータル・バランスのとれた車
赤……加速がよく，ハンドルも軽いが最高速度は遅い。
緑……最高速度は一番速いが，加速が悪く，ハンドルも重い。

ドリフトはブレーキをした後，ハンドルをきって，アクセルを踏むとできます。ドリフトする量は，その時のスピードに比例します。ドリフト中にも少しハンドルが効き，またアクセルを踏むと速くドリフトが終了します。慣れれば連続してドリフトができます。

3周したらクリアでタイムが表示されます。ベスト10に入れば記録されます。コースアウトが激しいと1周したことになりません（見えないがチェック・ポイントがあります)。リタイアしたいときはコース中にあるRETIREを踏んでください。

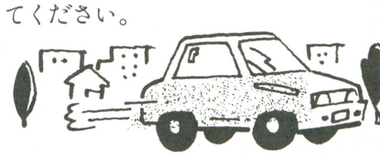
プログラム

入力しやすいように変数名は1文字にしました。そのかわりわかりにくいので変数表を載せておきます。ランキングを初期化したいときは110行の「／＊」を消してください。

CHECKER FLAG

編：真上から見たタイム・アタック型のレースゲームです。ゲーム・センターにいかなくても自分の部屋でドリフトが味わえますね。

Dr.D：通過地点がまずいと1周したことにならないことがあったな。そのへんをなおせばバッチリじゃ。



《第1表》リスト2のメイン部分での変数表

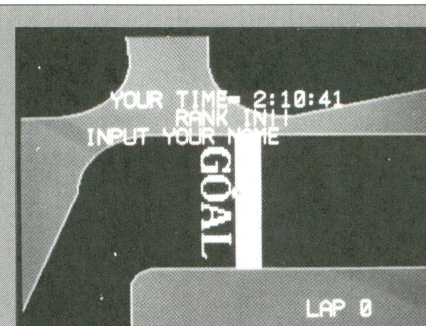
a	車の種類
b	ブレーキ踏み量
c, q	ランクデータ
d	ドリフト量
e, f	タイム用
g, p	チェックポイント用
h	ドリフトの向き
i, j, k	雑用
l	ラップ
m	最高速度
n	ハンドルの重さ
o	加速度
r	strig(1)
s	スピード
t	stick(1)
w	ハンドル回し量
x, y	車の位置
z	すべり量



▲《写真1》タイトル画面。車を選ぼう

▼《写真2》コーナーをうまく回ろう





▲《写真3》コースを3周するとゴール

★すごいことに，懸賞でパソコンが当たりました!!（東京都世田谷区・風間里司14才）……【つぐ美：わーっ，すごいわね。私もあやかりたい。ね，何が当たったの，どうすれば当たるの，教えてくれればOFに載る方法をそっと教えるから私にだけ教えて……。】

■ゲーム・ファンの指定蔵書。ナムコの名作をナムコ開発部と編集部共同でBOOK化した名著【ドラゴンスピリットの本】一六〇〇円

《リスト1》DRIFT STARのスプライト・データとランク・データの作成プログラム・リスト

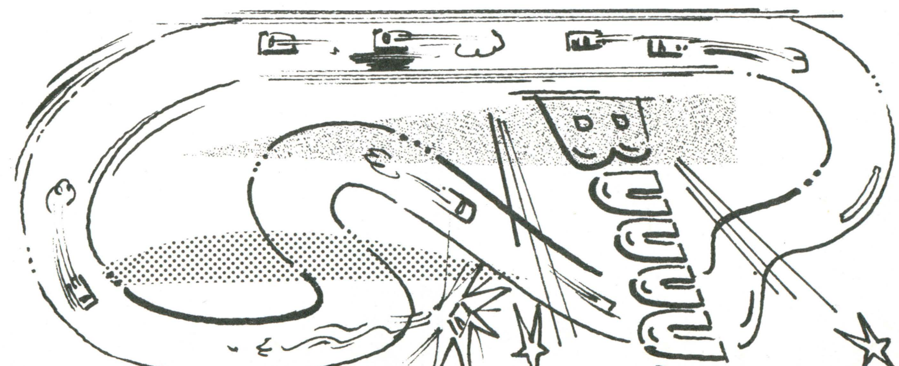
```
 10 float c,s,d,t
 20 char q(8192)
 30 screen 1,2,1,1:window(0,0,511,511)
 40 char p(127)={
 50 0,0,0,11,176,0,0,0,0,0,0,3,48,0,0,0,
 60 0,0,1,51,51,16,0,0,0,0,1,51,51,16,0,0,
 70 0,0,1,51,51,16,0,0,0,0,14,51,51,224,0,0,
 80 0,0,224,51,51,14,0,0,0,0,0,63,243,0,0,0,
 90 0,0,3,242,47,48,0,0,0,0,3,34,34,48,0,0,
100 0,1,19,34,34,49,16,0,0,1,19,178,43,49,16,0,
110 0,1,19,187,187,49,30,0,0,225,19,51,51,49,16,0,
120 14,0,14,34,34,14,14,0,0,224,224,14,0,224,0,224}
130 for i=0 to 15
140 for j=0 to 7
150 pset(64+j*2,64+i,p(i*8+j)/16)
160 pset(65+j*2,64+i,p(i*8+j) and 15)
170 next
180 next
190 for i=0 to 31
200 c=11.3#*cos(pi()*i/16):s=11.3#*sin(pi()*i/16)
210 d=cos(pi()*(45-i*11.25#)/180):t=sin(pi()*(45-i*11.25#)/180)
220 for j=0 to 15
230 for k=0 to 15
240 pset(k+i*16,j,point(72-c+t*k+d*j,72+s-d*k+t*j))
250 next
260 next
270 next
280 get(0,0,511,15,q)
290 a=fopen("¥cars.dat","c")
300 fwrite(q,8192,a)
310 fclose(a)
320 a=fopen("¥RANKDATA.dat","c")
330 fclose(a)
```

《リスト2》DRIFT STARのメイン・プログラム・リスト

```
 10 char b,g,l,p,r,t
 20 float e,f,m,n,o,q(9),s,w
 30 int a,d,h,i,j,k,x,y,z
 40 int X(31),Y(31)
 50 str c[250]
 60 /*------------ SYOKISETTEI
 70 for i=0 to 31
 80 X(i)=cos(i*0.196#)*20
 90 Y(i)=sin(i*0.196#)*20
100 next
110 /*goto 150 /*RANK SYOKIKA
120 a=fopen("¥RANKDATA.dat","r")
130 freads(c,a)
140 fclose(a)
150 for i=0 to 9
160 if mid$(c,i*25+2,1)<>"" then {
170 q(i)=val(mid$(c,i*25+1,2))*60
180 q(i)=q(i)+val(mid$(c,i*25+4,2))
190 q(i)=q(i)+val(mid$(c,i*25+7,2))*0.01#
200 } else q(i)=4000
210 next
220 music()
230 sprite()
240 screen 0,0,1,1:window(0,0,1023,1023):vpage(0)
250 course()
260 title()
270 /*------------ MAIN
280 while 1
290 r=strig(1)
300 t=stick(1)
310 b=b-(r=2 and s>0)*2-1:if b=255 then b=0
320 if b>0 and (t=4 or t=6) and strig(1)=1 and d<1 then h=5-t:d=s*60:sp_color(
14,-44394*(d>0),a/256)
330 if d<1 then drive() else drift()
340 x=x+X(w and 31)*s
350 y=y+Y(w and 31)*s
360 home(0,x and 1023,y and 1023)
370 sp_set(0,144,144,(w+z/2 and 31)+a,1)
380 b=b-(strig(1)=2)
390 p=point(x+136 and 1023,y+136 and 1023)
400 if p>0 then check()
410 endwhile
420 func drive()
430 s=s-0.015#-(r=1)*o+(r=2)*0.015#
440 if s>m then s=m else if s<0 then s=0
450 w=w+((t=6)-(t=4))*(s>0)*n
460 m_assign(1,s*9+10):m_play(1)
470 endfunc
480 func drift()
490 w=w-h*0.3#-((t=6)-(t=4))*(n-0.3#)
500 if abs(z)<15 then z=z-h
510 d=d-3+(strig(1)=1)
520 if d<1 then w=w+z/2 and 31:z=0:sp_color(14,0,a/256)
530 m_play(2,3)
540 endfunc
550 func check()
560 if p=8 then {s=s*(1.2#-s)
570 } else {
580   if p=g then {
590     if g=14 then {l=l-1:g=10:locate 25,14:print l
600       if l=0 then goal()
610     } else g=g+1:if l=1 and g=14 then symbol(48,10,"GOAL",2,1,2,15,3)
620   } else if p=4 then locate 13,6:print"RETIRE!!":for i=0 to 5000:next:titl
e()
630 }
640 endfunc
650 /*------------ GOAL
660 func goal():float t:str T,N[6],C[250]:int l:i=0
670 T=time$:repeat:i=i+1:until T<>time$
680 f=val(mid$(T,4,2))*60+val(mid$(T,7,2))+0.02#-i*0.001818#
690 t=f-e
700 if t<0 then t=t+3600
710 time(t):locate 7,3:print using"YOUR TIME=##:##:##";i,j,k
720 if a<999 then {
730 for l=0 to 9
740 if q(l)>t then {
750 locate 12,4:print"RANK IN!!"
760 locate 5,5:input"INPUT YOUR NAME ",N
770 C=mid$(c,l*25+1,(9-l)*25)
780 c=mid$(c,1,l*25):c=c+itos(i)+":"
790 c=c+itos(j)+":":c=c+itos(k)+" "+N
800 for i=0 to 6-strlen(N):c=c+" ":next
810 c=c+date$+itoa(a/256)+C
820 for i=0 to 8-l:q(9-i)=q(8-i):next:q(l)=t:l=9
830 a=fopen("¥RANKDATA.dat","w")
840 fwrites(c,a)
850 fclose(a)}
860 next
870 if t<73 then color 2:locate 5,9:print"BLACK MACHINE APPEAR!!",,"START BUTT
ON 1&2":for i=0 to 50000:next
880 }
890 for i=0 to 5000:next:title()
900 endfunc
910 func str itos(a;int):str b
920 if a>9 then b=itoa(a) else b="0"+itoa(a)
930 return(b)
940 /*------------ TITLE
950 func title():str t
960 float M(3)={0.68#,0.62#,0.75#,0.75#},N(3)={0.57#,0.78#,0.5#,0.78#},O(3)={0
.033#,0.05#,0.028#,0.05#}
970 sp_disp(1)
980 vpage(0)
990 repeat
```

★クラスの1人に「Windowsって知っとる？」と聞いたら「窓の複数形だろ」と言い張った。教室は32秒間笑いの渦と化した。じつは，わしも最初はそう思っていた。（福岡県甘木市・**石橋昭典14才**）……【**影**：いや，彼はわかっていて笑わせようとしたのさ。デキル!!】

```
1000 sp_off():cls:sp_color(14,0,4)
1010 color 1:locate 7,6:print"D R I F T - S T A R"
1020 for i=0 to 2
1030 sp_color(14,0,i+1)
1040 sp_set(i,64*i+80,176,i*256+256,1)
1050 next
1060 locate 9,12:print"BUTTON 1=START"
1070 locate 9,13:print"BUTTON 2=RANKING"
1080 color:a=0:repeat:r=strig(1)
1090 a=a-(stick(1)=6)+(stick(1)=4)
1100 if a<0 then a=2 else if a>2 then a=0
1110 locate a*8+7,10:print">"
1120 for i=0 to 500:next
1130 locate a*8+7,10:print" "
1140 color[,rand()*2,,65535]
1150 until r>0:sp_off():cls
1160 if r=2 then rank():for i=0 to 1300:next
1170 until r=1 or r=3
1180 if r=3 and q(0)<73 then a=3
1190 m=M(a):n=N(a):o=O(a):a=a*256+256
1200 l=3:g=10:x=928:y=944:s=0:w=0:z=0:d=0
1210 vpage(1):fill(28,1,46,111,0)
1220 locate 22,14:print"LAP";l
1230 home(0,x,y)
1240 sp_set(0,144,144,a,1)
1250 t=time$:repeat:until t<>time$:m_play(4)
1260 for i=0 to 2
1270 symbol(80,22,itoa(3-i),5,5,0,15,0)
1280 for j=0 to 5000:next
1290 fill(80,32,108,77,0)
1300 next
1310 e=val(mid$(time$,4,2))*60+val(mid$(time$,7,2))
1320 endfunc
1330 /*------------ RANKING
1340 func rank():color 1
1350 locate 9,0:print"R A N K I N G"
1360 locate 11,13:print"PUSH BUTTON"
1370 color:for i=0 to 9
1380 if mid$(c,i*25+2,1)<>"" then {
1390 locate 1-i/9,i+2:print i+1;mid$(c,i*25+1,24)
1400 sp_set(i,248,16*i+48,val(mid$(c,i*25+25,1))*256,1)}
1410 next
1420 while strig(1)=0
1430 color[,rand()*2,,65535]
1440 endwhile
1450 endfunc
1460 /*------------ TIME
1470 func time(t;float):int a
1480 a=t:i=a/60:j=a mod 60:k=(t-a)*100
1490 endfunc
1500 /*------------ SPRITE
1510 func sprite()
1520 screen 1,2,1,1:window(0,0,511,511)
1530 char q(8192)
1540 sp_init()
1550 fp=fopen("¥cars.dat","r")
1560 fread(q,8192,fp)
1570 fclose(fp)
1580 put(0,0,511,15,q)
1590 for i=0 to 31
1600 get(i*16+64 and 511,0,i*16+15+64 and 511,15,q)
1610 sp_def(i,q)
1620 next
1630 sp_color(2,1024,2):sp_color(3,1984,2)
1640 sp_color(2,20480,3):sp_color(3,40960,3)
1650 sp_color(2,8456,4):sp_color(3,14798,4)
1660 endfunc
1670 /*------------ COURCE
1680 func course()
1690 int a,b,c,d,e,f,g,h,i,j
1700 int x(5)={0,0,432,0,112,896},k(5)={0,30,59,29,58,61}
1710 str s[70]="0123456789ABCDEFGHIJKLMNOPQRS"
1720 s=s+"TUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyzｱｲ"
1730 char p(434)
1740 str cd(6)[62]={
1750 "MNVRQNLGE96F64IXcimrslgeeZYlpyGHNNFEAJG21FVXflxzsliheeknuzｱWWQ",
1760 " 7NZjkjqrnZNUqtknosujbZWSPB7G26BMWhkdNFPxxxzsyｱebWVPNFFNML7ott",
1770 "MOKTPNLEFDGE97IZdiorqjhndaalrｲGIKLICCGE44FVagqxxtkigffiswzｲXVQ",
1780 "07RbjjopnhaMXqnmnsstjdXTSNBAG27BNWjjdMGRxxzxstxeZXUPMFKONK7qrt",
1790 " F BNI7PJFBRBFN F1FN 3IG G81F7 F SCGDT1BF 3I1JN J3D F6 E9N7RN ",
1800 "7H1F NDTMKFBENQBN7N 46LH5LF7TF7H2 DUF2BFO 7TFN05L7N6JF5ND FAQ ",
1810 " H FNIDPJFBBENQ N1N 46IG5G81T7 H SDGD2BFO 3T1N05J7D6F6 N9 7RN "}
1820 for i=0 to 6:for j=0 to 61
1830 p(i*62+j)=instr(1,s,mid$(cd(i),j+1,1))
1840 next:next
1850 for i=0 to 2
1860 a=x(i):b=x(i+3)
1870 for j=k(i) to k(i+3)
1880 c=p(j)*16
1890 d=p(j+62)*16
1900 line(a,b,c,d, 9)
1910 e=p(j+124)*16
1920 f=p(j+186)*16
1930 g=sqr((e-c)*(e-c)+(f-d)*(f-d))
1940 c=p(j+248)*11.25#
1950 d=p(j+310)*11.25#
1960 h=p(j+372)
1970 circle(e,f,g, 9,c,d)
1980 a=e+g*cos(0.196#*h)
1990 b=f-g*sin(0.196#*h)
2000 next
2010 next
2020 paint(512,0,8):paint(460,880,8):paint(0,256,8)
2030 fill(49,1,64,111,14):fill(111,640,174,670,10)
2040 fill(263,356,320,380,11):fill(280,897,326,959,12)
2050 fill(930,181,950,350,13):fill(376,760,432,784,4)
2060 symbol(381,765,"RETIRE",1,1,1,5,0)
2070 for i=10 to 13:palet(i,0):next
2080 endfunc
2090 /*------------ MUSIC
2100 func music()
2110 m_init()
2120 for i=1 to 16:m_alloc(i,1000):next
2130 for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
2140 m_trk(10,"v14@11o0f64")
2150 m_trk(11,"o0f#64"):m_trk(12,"o0g64")
2160 m_trk(13,"o0g#64"):m_trk(14,"o0a64")
2170 m_trk(15,"o0a#64"):m_trk(16,"o0b64")
2180 m_trk(2,"v15o5@67c64"):m_trk(3,"v15o5@67g64")
2190 m_trk(4,"v13o4q5@62crcrcr<c&v9c")
2200 endfunc
```

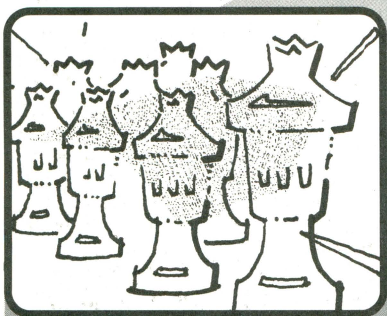


★われわれは「Windows95」のことを「ゲイツの野望」と呼んでいます。このままではパソコン全体がゲイツの野望に制圧されてしまう……。(兵庫県神戸市・**岩崎大輔14才**)……**【Dr.D：だとしたら，きみたち若者がゲイツの野望をくじくか，これが見ものだ……。】**

■ゲーム・ファンの指定蔵書。ナムコの名作をゲームBOOK化したユニークな書【ドラゴンスピリット】六八〇円

PC-E500用

八つのクイーンを盤上に置くパズルゲーム



EIGHT（エイト） QUEENS（クイーンズ）

ルシフェル

はじめに

どうも，ポケコン・ユーザーの皆様，はじめましてルシフェルと申します。

先日学校でC言語プログラムのレポートが出ました。

その内容はエイトクイーンズという問題で，そのすべての解をプログラムを組んで求めろ，というものでした。

そこで，今回この課題をゲーム風にしてみなさんに紹介してみようかなと思い投稿しました。

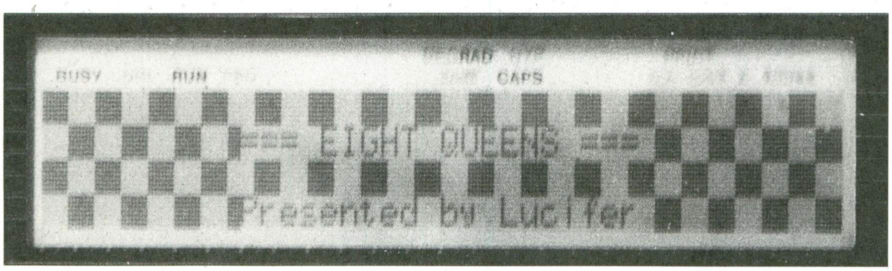
ちなみに初投稿です☆

ルール

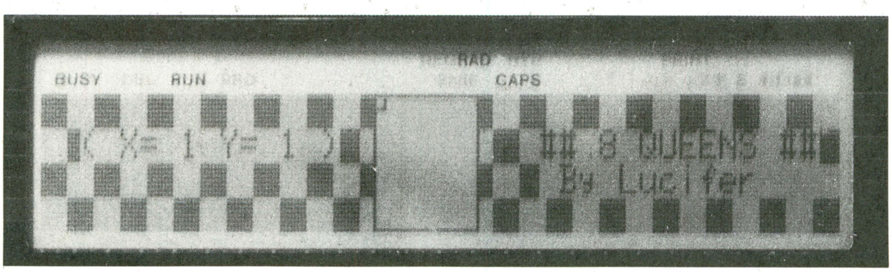
チェスのクイーンの動きはご存じでしょうか？

将棋の飛車と角行の動きをあわせた動きと考えていただけると分かりやすいかもしれません。（第1図参照）

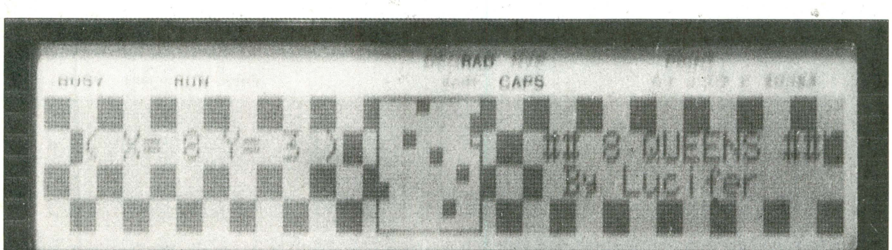
そのクイーンをお互いに相殺（そうさい）しないようにチェスの盤上に8個置くというものです。



▲《写真1》チェスの盤をイメージしたタイトル



▲《写真2》八つのクイーンを上手に置くのだ！



▲《写真3》うぅむ…どこに置いてもダメか…

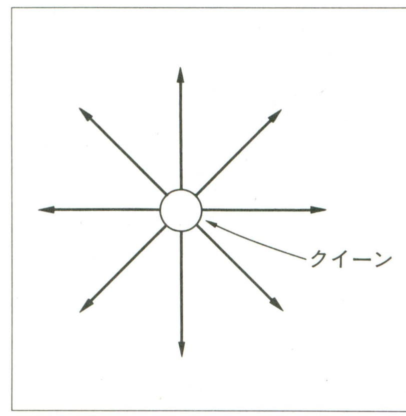
CHECKER FLAG

編：あぁこのパズル知ってます。結構有名ですよね。

Dr.D：ふむ。じゃが同じパターンの解を自動判定してほしいかな…欲を言うと，解いた分だけ記録をつけてほしい。あと，プログラマーの諸君はすべての解を求めるプログラムも作ってみてくれたまえ。そんなに難しくないはずじゃろう。

《第1表》変数表

I, J	FOR LOOP用
PQ(8, 8)	盤のすべての位置
QNX, QNY, QNQ1, QNQ2	判定用変数
CX, CY	カーソルの現在位置



《第1図》クイーンの動き

操　作

テンキーでカーソルが上下左右に動きます。

スペース・キーでクイーンを置いたり取り外したりできます。

内容について

純粋な解のパターンは全部で12個あります。

そして，そのそれぞれをチェスの盤ごと90度ずつ回転したものや，左右反転，上下反転などしたものがあります。

パズル好きな人は全部見つけましょう！

参考にしたもの

●パズルトピア，学校のレポート（笑）

★早速，電気店で「Windows95」を操ってみたけど，いったい，どこがすごいんだ!?なにを隠そう，3.1は，一応，カタログを持っているだけなのだ。どうだ，影さんまいったか！（埼玉県大里郡・庄司朋幸20才）……【影：まいったよ，もう書くとこがないじゃない。】

```
100:DIM PQ(8,8),QNX(8),Q
    NY(8),QNQ1(15),QNQ2(
    15)
110:CLS :CX=1:CY=1:DX=10
    0:DY=0
120:FOR I=0 TO 29 :FOR J
    =DF TO 3 STEP 2:LINE
     (I*8,J*8)-((I+1)*8-
    1,(J+1)*8-1),S,BF:NE
    XT :DF=DF XOR 1:NEXT
130:LOCATE 10,1:PRINT "=
    == EIGHT QUEENS ==="
140:LOCATE 10,3:PRINT "P
    resented by Lucifer"
150:DAM$=INPUT $(1):CLS
160:FOR I=0 TO 29 :FOR J
    =DF TO 3 STEP 2:LINE
     (I*8,J*8)-((I+1)*8-
    1,(J+1)*8-1),S,BF:NE
    XT :DF=DF XOR 1:NEXT
170:LINE (DX,DY)-(DX+31,
    DY+31),R,BF
180:LOCATE 24,1:PRINT "
    ## 8 QUEENS ##"
190:LOCATE 25,2:PRINT "
    By Lucifer     "
200:GOTO 250
210:IN$=""
220:IN$=INKEY$ :IF IN$="
    " THEN 220
230:IF IN$=" " THEN GOSU
    B *CK
240:LINE (DX+(CX-1)*4,DY
    +(CY-1)*4)-(DX+CX*4-
    1,DY+CY*4-1),X,B
250:CX=CX+(IN$="4")-(IN$
    ="6"):CY=CY-(IN$="2"
    )+(IN$="8")
260:CX=CX+(CX=9)*8-(CX=0
    )*8:CY=CY+(CY=9)*8-(
    CY=0)*8
270:LOCATE 2,1 :PRINT "(
     X=";CX;"Y=";CY;")"
280:LINE (DX+(CX-1)*4,DY
    +(CY-1)*4)-(DX+CX*4-
    1,DY+CY*4-1),X,B
290:LINE (DX,DY)-(DX+31,
    DY+31),B:GOTO 210
300:*CK :PQ(CX,CY)=PQ(CX
    ,CY) XOR 1 :LINE (DX
    +(CX-1)*4,DY+(CY-1)*
    4)-(DX+CX*4-1,DY+CY*
    4-1),X,BF :CT=CT-(PQ
    (CX,CY)=1)+(PQ(CX,CY
    )=0)
310:QNX(CX)=QNX(CX)-(PQ(
    CX,CY)=1)+(PQ(CX,CY)
    =0)
320:QNY(CY)=QNY(CY)-(PQ(
    CX,CY)=1)+(PQ(CX,CY)
    =0)
330:TA=CX+CY-1:QNQ1(TA)=
    QNQ1(TA)-(PQ(CX,CY)=
    1)+(PQ(CX,CY)=0)
340:TA=(9-CX)+CY-1:QNQ2(
    TA)=QNQ2(TA)-(PQ(CX,
    CY)=1)+(PQ(CX,CY)=0)
350:IF CT<>8 THEN RETURN
360:CH=1:CHX=1:CHY=1:CHC
    1=1:CHC2=1
370:FOR I=1 TO 8 :CHX=CH
    X*QNX(I):CHY=CHY*QNY
    (I):NEXT
380:FOR I=1 TO 15:IF (QN
    Q1(I)>1 OR QNQ2(I)>1
    ) THEN CH=0
390:NEXT
400:IF (CHX<>1 OR CHY<>1
    )  THEN CH=0
410:IF CH=0 THEN RETURN
420:CLS :FOR I=0 TO 29 :
    FOR J=DF TO 3 STEP 2
    :LINE (I*8,J*8)-((I+
    1)*8-1,(J+1)*8-1),S,
    BF:NEXT :DF=DF XOR 1
    :NEXT
430:LOCATE 11,1:PRINT "
    Congratulation!! "
440:DAM$=INPUT $(1)
```


★95年11月号のプレゼントが当たった。……う～ん，一生分のラックを使い果たしてしまったにちがいない。(北海道釧路市・C.S.C. 15才)……【**編**：そんなことないさ，運がよけりゃ今月だって。ねえ。**つぐ美**：そうよ，今月なんかプレゼント547名様よ。】

MSX/2/2+/turboR(MSX MUSIC)用

F1スピリット3Dスペシャル ～Practice makes perfect～

©Konami

●石原 顕

無敵の男

F1スピリット3Dスペシャルより「Practice makes perfect」です。

非情の男

友人の家に行くと、時々「最近載ってないな」と言われるようになって数か月。送ってないわけじゃないんやけどね。でも、ここ数か月は学校のほうが忙しいんで、作ってはいません。今回の作品も、ボツになったものを作り直して再挑戦するつもりだったものです。でも、今度は「ボツ」は許されません。なぜなら、Fスピ君（アレンジャー）にとっては3度目の挑戦ですから。

★GORRY先生より一言

その昔、さんざん送られてきて、聴きまくって、最後には少々イヤ気さえさしてきていた「コナミ節」。「極パロ」「ヤッホー！」「ときメモ」他多数でうすめられたのか、ひさびさに聴いた気がします。いいっすね。やはり。「アーケードゲームグラフィティ」コーナーで「セガの『アンソロジー』を作ってくれ」なんて話もありましたが、個人的にはコナミが欲しいですね。アーケードだとCD「コナミGMVol.1」に入っているあたりかそれより前、コンシューマだとMSX＋SCC全集とか「コナミのピンポン」とかがいいなあ（笑）。

そういえば…「ナムコミュージアムVol.1」。電波アンソロジースタッフの音楽担当を務めた私としては非常に残念という感想を持ちました。Vol.2ではもっとしっかり仕事してほしいですね。

F1スピリット3Dスペシャル～Practice makes perfecf～のミュージック・プログラム・リスト

```
10 '      F1 SPIRIT 3D SPECIAL  (C) KONAMI  /  PRACTICE MAKES PERFECT
20 '
30 '          '95 / 07  PROGRAMMED BY AKIRA ISHIHARA
40 '                    ARRANGED BY F-SUPI KUN
100 ' READY
110 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):SOUND 7,33:SOUND 6,0:CLEAR 6000
200 ' VOICE SET
210 DIM V%(15):FOR I=4 TO 15:READ V$:V%(I)=VAL("&H"+V$):NEXT
220 _VOICECOPY(V%,@63)
300 ' GUITAR
310 DATA 0000,0002,0000,0000
320 DATA 0401,02F0,0000,0000
330 DATA 0004,00F0,0000,0000
400 ' DETUNE
410 POKE &HFA4C,20
500 ' ETC
510 DEFSTR A-Y:STOP ON:ON STOP GOSUB 20000
600 ' SPEED
610 T="T180
1000 ' BASS
1010 A0="@33Q7V12L8O2
1020  Y="GGG>G<GG>G<G
1030 A1=Y+"G>G<GG>G<G>G<G":A2=Y+"G>G<GG4>GFD<":A3=Y+"A->A-<A-A4>A<AA
1040  Y=">CCCCC<GB->C4CC4C<C":A4=Y+">CC<"+Y+">D-D<
1050  Y=">E-E-E-E-E-<B->D-E-4E-E-4E-<E-":A5=Y+">E-E-<"+Y+">DD-<
1060 A6="A-A->E-A-4A-E-A-<B-B->FB-4B-FB->C<GC>C4<GDD-CC<G>C4C<G>C<
1070 A7=">FFFFFF<F>F4F<F>F4F<F>F<
1080 A8=">EEEEEE<E>E4E<E>E4E<E>E<
1090 A9="AA4ABB4B>CC4CDD4D<
1100 AA=">EEEEEE<E>E<AA>AA<AA>AA<
1110 AB="B-B->FB-<B-B->FB-<GG>G<GGGAB
1120 AC=">CCCCCCCC<BBBBBBBBB-B-B-B-B-B-B-B-AAAAAAAA
1130 AD="A-A-A-A-A-A-A-A-GGGGGGGGG-G-G-G-G-G-G-G4G4G4GAB
1140 AE="A-A-A-A-A-A-A-A->D-D-D-D-D-D-FGCCCCCCC>C4CC4C<GEC<
2000 ' INTORO & MAIN
2010 B0="Q8L8O5
2020 C0="Q8L8O5
2030 D0="Q8L8O5
2040 B1="@24V14O5   F4V4FV14G4V4GV14A-4V4A-V14B-4V4B-V14>C 4D 4<
2050 C1="@24V10O5 R8F4V0FV10G4V0GV10A-4V0A-V10B-4V0B-V10>C 4D  <
2060 D1="@24V10O5   C4V0CV10D4V0DV10E-4V0E-V10F 4V0B-V10 A-4B-4
2070  Y="FGV4GV14":Y=Y+Y:B2=      Y+">"+Y+"<
2080 B3=      Y+">FGV4GV14GV4GV14F2 <
2090  Y="FGV0GV10":Y=Y+Y:C2="R8"+Y+">"+Y+"<
2100 C3="R8"+Y+">FGV0GV10GV0GV10F4.<
2110  Y="CDV0DV10":Y=Y+Y:D2=      Y+">"+Y+"<
2120 D3=      Y+">CDV4DV14DV4DV14C2 <
2130  Y="R8G>C<GB-FR8G>C<GB-F>CFE
2140 B4="@24V14O5  "+Y+"C<"+Y+"C<
2150 C4="@24V10O5R8"+Y+"C<"+Y+" <
2160  Y="R8B->E-<B->D-<A-R8B->E-<B->D-<A->E-A-G
2170 B5=      Y+"E-<"+Y+"E-<
2180 C5="R8"+Y+"E-<"+Y+"  <
2190 B6="  R8A-B->CR8E-R8CD4.<B-4>CDE-F2&F4GE2&E2&E<
2200 C6="R8R8A-B->CR8E-R8CD4.<B-4>CDE-F2&F4GE2&E2  <
2210  Y="Y49,0@4Y33,26Y17,129@W16Y17,133@W16Y17,137@W16Y17,141@W16Y17,145@W4
2220 B7="@4V14O5  "+Y+"AB4>C4<A4B4>C4.<
2230  Y="Y50,2@4Y34,26Y18,128@W16Y18,132@W16Y18,136@W16Y18,140@W16Y18,144@W4
2240 C7="@4V10O5R8"+Y+"AB4>C4<A4B4>C4 <
2250  Y="Y49,0@4Y33,26Y17,147@W16Y17,151@W16Y17,155@W16Y17,159@W16Y17,163@W4
2260 B8=      Y+"B>C4D4<B4>C4D4.<
2270 B9=      Y+"B>C4D4E4F4E4D<
2280  Y="Y50,2@4Y34,26Y18,146@W16Y18,150@W16Y18,154@W16Y18,158@W16Y18,162@W4
2290 C8="R8"+Y+"B>C4D4<B4>C4D4 <
2300 C9="R8"+Y+"B>C4D4E4F4E4 <
2310  Y="Y49,0@4Y33,26Y17,157@W16Y17,161@W16Y17,165@W16Y17,169@W16Y17,173@W4
2320  X="Y17,174@W16Y17,172@W16
2330 BA="  >DE<"+Y+"@W4"+X+X+X+X+X+X+X+X
2340  Y="Y50,2@4Y34,26Y18,156@W16Y18,160@W16Y18,164@W16Y18,168@W16Y18,172@W4
2350  X="Y18,173@W16Y18,171@W16
```

★会社がつぶれる……プログラマーの求人情報を求む！（マジ）（東京都中野区・**柏原直樹23才**）……【**影**：ベーマガにプログラマーの求人情報欄とな。**編**：そんなことを考えるよりこのOF欄に載ったのですから、ひょとすると……。**影**：なるほど……。】

```
2360 CA="R8>DE<"+Y+"@W4"+X+X+X+X+X+X+X
2370 BB="  R8B>CD< R8B>CD< R8>CDE< R8>CDE<
2380 CB="R8R8B>CD< R8B>CD< R8>CDE< R8>CD <
2390  Y="Y49,0@4Y33,26Y17,193@W2":X="Y17,194@W16Y17,191@W16
2400 BC="  >F4ED4CE<"+Y+X+X+X+X+X
2410  Y="Y50,2@4Y34,26Y18,192@W2":X="Y18,193@W16Y18,190@W16
2420 CC="R8>F4ED4CE<"+Y+X+X+X+X
2430 BD="@24V14L8O5   G2EFG>C&C2CDEG&G2GFEF2&F4CDE<
2440 CD="@24V10L8O5 R8G2EFG>C&C2CDEG&G2GFEF2&F4CD <
2450 BE="> F2FFGFR8ER8C<G>ER4D<ADAD>DR8CR8<BR8AR8G4.
2460 CE=">EF2FFGFR8ER8C<G>ER4D<ADAD>DR8CR8<BR8AR8G4
2470 BF="> F2FCF>C2&C4<CFGFER8DCR8<FER8DC>>
2480 CF=">EF2FCF>C2&C4<CFGFER8DCR8<FER8DC>>
3000 ' GLOCKEN
3010 E0="Q8
3020  Y="V3GV4GV5GV6GV7GV8GV9GV10GGV9GV8GV7GV6GV5GV4GV3G
3030 E1="@10L16O6"+Y+Y
4000 ' BACKING
4010  Y="CCV0CV10<B-V0B-V10GV0GV10>CV0CV10CV0CV10C
4020  X="GGV0GV10 F V0F V10EV0EV10 GV0GV10GV0GV10G
4030 D4="@24V10L8O5 "+Y+"C2"+Y+"C4D-4
4040 E4="@24V10L8O5<"+X+"G2"+X+"G4A-4>
4050  Y="E-E-V0E-V10D-V0D-V10<B-V0B-V10>E-V0E-V10E-V0E-V10E-
4060  X="B-B-V0B-V10A-V0A-V10 F V0F V10 B-V0B-V10B-V0B-V10B-
4070 D5=    Y+"E-2"+Y+"E-4D4
4080 E5="<"+X+"B-2"+X+"B-4A4>
4090 D6=" E-2&E-2F 2&F 2CCV0CV10CV0CV10CV0CV10C2&C2
4100 E6="<A-2&A-2B-2&B-2GGV0GV10GV0GV10GV0GV10G2&G2>
4110 D7="@0V12L2O5 F<A>C F
4120 E7="@0V12L2O5 C<F A>C
4130 D8="G<B>D G
4140 E8="D<G B>D
4150 D9="L8AA4AGG4GFF4F EE4E L2
4160 E9="L8EE4EDD4DCC4C<BB4B>L2
4170 DA="L4<B>D GB C EAE
4190 EA="L4<G B>DG<A>CEC
4200 DB="F2&F2 DE FG
4210 EB="C2&C2<BB>CD
4220 DC="@24V10L8O5 E2&E2 D2&D2D 2&D 2E2&E2
4230 EC="@24V10L8O5 C2&C2<B2&B2B-2&B-2A2&A2>
4240 DD=" C 2D 2 E2G2G-2&G-4G-GV0GV10GV0GV10GV0GV10 GFE
4250 ED="<A-2A-2>C2C2D 2&D 4C EV0EV10DV0DV10CV0CV10<BAB>
4260 DE=" C 2&C 2C 2 F2E2&E2E2&E2
4270 EE="<A-2&A-2A-2>C2C2&C2C2&C2
5000 ' GUITAR
5010 F0="@63Q2V8L8O3
5020  Y="GGQ8GQ2GGQ8GQ2GG":F1=Y+Y:F2=Y+"GGQ8GQ2GGQ8>GFD<Q2":F3=Y+"Q8A-4.A4B4.Q2
5030  Y="CCQ8CQ2CCQ8CQ2CCCQ8C4Q2C
5040 F4=">"+Y+"Q8C4C4Q2"+Y+"Q8C4D-4Q2<
5050  Y="E-E-Q8E-Q2E-E-Q8E-Q2E-E-E-Q8E-4Q2E-
5060 F5=">"+Y+"Q8E-4E-4Q2"+Y+"Q8E-4D4Q2<
5070  Y="A-A-Q8A-Q2A-A-Q8A-Q2A-A- B-B-Q8B-Q2B-B-Q8B-Q2B-B-
5080 F6=Y+">CCQ8CQ2CCQ8C4Q2C Q8C2&C2Q2<
5090 F7="Q8 >F<FA>C< >F<FA>C< >F<FA>C< >F<A>CF<
5100 F8=">G<GB>D< >G<GB>D< >G<GB>D< >G<B>DG<
5110 F9=">E<EGB >E<EGB >E<EGB >E<GB>G<
5120 FA="A2B2>C2&C8< V11L64O7 >DC<BAGFED C<BAGFEDC V8L8O3
5130 FB=">E<EGB >E<EGB >A<A>CE< >A<A>CE<
5140 FC=">B-<B->DF< >B-<B->DF< >Q2GQ8G4Q2GQ8G4ABQ2<
5150  Y=">CCQ8CQ2CCQ8CQ2CC<
5160 FD=Y+"BBQ8BQ2BBQ8BQ2BB B-B-Q8B-Q2B-B-Q8B-Q2B-B- AAQ8AQ2AAQ8AQ2AA
5170  Y="A-A-Q8A-Q2A-A-Q8A-Q2A-A-
5180 FE=Y+"GGQ8GQ2GGQ8GQ2GG G-G-Q8G-Q2G-G-Q8G-Q2G-G- GGGQ8GQ2GGQ8ABQ2
5190  X="CDEFG8.":X="Q8V11L64O7"+X+X+X+"CDEFG8
5200 FF=Y+">D-D-Q8D-Q2D-D-Q8D-FGQ2 CCQ8CQ2CCQ8CQ2CC"+X+"Q2V8L8O3
6000 ' DRUMS
6010 G0="V15 Y23,89Y24,89 Y55,33
6020  Y="HB8H8HSM8H8HB8HB8HSM8H8
6030 G1=Y+"HB8H8HSM8H8HB8HB8HSM8HB8
6040 G2=Y+"HB8H8HSM8H8HB8HSM8HSM8HSM8
6050 G3=Y+"SM16SM16B4SM16SM16B4SM16SM16SM16SM16
6060  Y="HB8H8HSM8H8HB8HB8HSM8HB8":X="H8HB8HSM8H8HB8H8HSM8H8
6070 G4=Y+"H8HB8HSM8H8HB8H8HSM8H8"+Y+"H8HSM8HB8H8HB16B16HB8HSM8HSM8
6080 G4=Y+X+Y+X
6090 G5=Y+X+Y+"H8HSM8HB8H8HB16B16HB8HSM8HSM8
6100 G6=Y+X+Y+"SM16SM16SM4SM16SM16SM4SM16SM16SM8
6110 G7=Y+X
6120 G8="SM8SM8R4SM8SM8R4SM8SM8R4B8SM16SM16SM16SM16SM16SM16
6130 G9=Y+"CSM8B8CSM8B8CSM8B8CSM8SM16SM16
6140 GA=G7+"HB8H8HSM8H8HB8HSM8HB8SM4SM4SM4B8SM4
6150 GB=G7+"HB8H8HSM8H8HB8HB8HSM8HB8SM16SM16SM4SM16SM16SM4SM16SM16SM16
7000 ' NOISE
7010 H0="S0M3000L16
7020 H1="RC4RC4RC4RC4
7030 H2="RC4RC4RC4R8C8C8C8
7040 H3="RC4RC4CC4R16CC4R16CCCC
7050 H4=H1+H1
7060 H5=H1+"RC4RC4R8C4R8RC8C8
7070 H6=H1+"RC4RC4CCC4CCC4CCC8
7080 H7="C8C4R8C8C4R8C8C4R4CCCCCC
7090 H8="RC4RC4C4C4C4C8CC
7100 H9=H1+"RC4R8C4C4C4C4R8C4
7110 HA=H1+"RC4RC4CCC4CCC4CCCC
8000 ' CYMBAL
8010 I0="L16O8
8020 I1="V14GV13GV12GV11GV10GV9GV8GV7GV6GV5GV4GV3G
8030  Y="V14GV13GV12GV11GV10GV9G":I2="R2R2R"+Y+Y:I3="R2R2R2R2"+I2
8040  X="V14GV13GV12GV11GV10GV9GV8GV7G":I4="R"+X+X+X
8050  W="V14GV13GV12GV11G":I5="R2R2R2R2R2R4."+W+W+X
8060 I6="R2R2R2R2R2R2R"+Y+Y
10000 ' PLAY
10010 PLAY#2, T, T, T, T, T, T, T, T, T
10020 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0
10030 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1,H1,I1
10040 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E1,F2,G2,H2
10050 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1,H1
10060 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E1,F3,G3,H3,I2
10070 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G4,H4,I1
10080 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,G5,H5
10090 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G4,H4
10100 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,E6,F6,G6,H6,I3
10110 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E7,F7,G7,H1,I1
10120 PLAY#2,A7,B8,C8,D8,E8,F8,G7,H1
10130 PLAY#2,A8,B9,C9,D8,E8,F9,G7,H1
10140 PLAY#2,A9,BA,CA,D9,E9,FA,G8,H7,I4
10150 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E7,F7,G7,H1,I1
10160 PLAY#2,A7,B8,C8,D8,E8,F8,G7,H1
10170 PLAY#2,AA,BB,CB,DA,EA,FB,G7,H1
10180 PLAY#2,AB,BC,CC,DB,EB,FC,G9,H8
10190 PLAY#2,AC,BD,CD,DC,EC,FD,G4,H4,I1
10200 PLAY#2,AD,BE,CE,DD,ED,FE,GA,H9,I5
10210 PLAY#2,AC,BD,CD,DC,EC,FD,G4,H4,I1
10220 PLAY#2,AE,BF,CF,DE,EE,FF,GB,HA,I6
10230 GOTO 10030
20000 END
```

★編集部にある一番古いパソコンはなんですか。P6は元気？（石川県加賀市・VXたろう21才）……【編：過去の栄華に浸りながら、いまなお、パソコン・ルームの真ん中で元気にしてまっせ。つぐ美：たまに、隣りのCanBeに声かけたりしてね。】

X68000＋NAGDRV＋GS音源用

Romancing Sa･Ga（ロマンシング サガ）

～サルーインのテーマ～

●渋川大吾

内　容

聖剣伝説３のオープニングは現在製作中です（10／24時点）ので，今回は予告どおり，ロマ･サガ１の最後の敵，サルーインのテーマと相成（あいな）りました。

プログラムについて

ドラムの音はＰ××を使って相対的な位置変化をさせています。というのも，絶対位置でやると，自分自身，わけが分からなくなり，挙句（あげく）の果てに途中で止めたくなってしまうからです。それ以外は別に変なところは無いと思います。

「僕は相対位置なんて許せない」というツウな方は，自分で何とかしてください。私は一切干渉しませんから。

苦労した点など

今回の苦労は何といっても，この曲にたどりつくまでが苦労でしたよ。実質，プログラム化していた時間が４時間半で，手直しに１時間くらいかかったんですけど，サガ関係に限り手元にCDがないため，曲が聞きたくば，そこへ行けという状態。つまり，サルーインに会うまでに16時間ばかり費やすことになったわけですよ。この曲を打ち込むついでに，バトル２も打ちましたし…。

次回予告

完成すれば聖剣伝説３のオープニング。駄目なら，Ｆ.Ｆ.６の「バトル２」と「エドガー・マッシュのテーマ」の２本立てですかねえ。もしかしたら，今回のサルーインに関連して，今度は２の最後の敵（あの七英雄がどんどんくっついていくやつ。ちょっと気持ちの悪い）を出すかもしれませんね。どれになるかは次回のお楽しみということで…。

★GORRY先生より一言

スクウェアの音は，オケ系の音色が多い（しかも音源は「しょせん」スーファミのため，音色のクオリティそのものは大したことがない），楽譜が多数ある，などの理由もあって，MIDI音源で作るにはもってこいですよね。

ちょっと気にかかるのがリバーブ効果。まるでトンネルの中かなにかで聞いているような気さえします。調整の必要があるでしょう。

Romancing　Sa･Ga ～サルーインのテーマ～のミュージック・プログラム・リスト

```
=============== sa103.ms ===============
* sa103.ms
#title          Ｒｏｍａｎｃｉｎｇ　Ｓａ・Ｇａ　（　バトル３「サルーインのテーマ」）
#composer       伊藤　賢治
#programmer     渋川　大吾
#id             00000
#midi-module    ＧＳ音源（　ＳＣ－５５　）
;
#opm-transpose  0
#pcm-transpose  0
#midi-transpose 0

;

#base-count     192
#q-mode         TRUE
#tempo-mode     TRUE
#opm-v-mode     TRUE
#volume-x-mode  TRUE
#octave-x-mode  TRUE
#midi-tie-mode  FALSE

;

00 CH01 t160
00 EX$41,$10,$42,$12,$40,$00,$7F,$00,$41      * GS - Reset
00 EX$41,$10,$42,$12,$40,$01,$30,$03,$0C      * Reverb - Hall(1)
00 EX$41,$10,$42,$12,$40,$01,$38,$02,$05      * Chorus - Chorus 3
00 EX$41,$10,$42,$12,$40,$1A,$15,$02,$0F      * Ch-11 = Drums Part(2)
00 EX$41,$10,$42,$12,$40,$1B,$15,$01,$0F      * Ch-12 = Drums Part(1)

01 CH01 MM1          CC91,076 CC93,030 V110 v120 @037 p063 q08 o2 108        r1 * Bass
03 CH03      CC0,127 CC91,091 CC93,014 V110 v115 @089 p067 q15 o5 108 M45,60 r1 * Trumpet

05 CH05      CC0,127 CC91,076 CC93,039 V097 v103 @049 p034 q16 o5 104        r1 * Str.  1
```


★くりひろし先生は，ガンダム・ファンだと思うのですが，どうでしょうか。あのガンダムのマネはおもしろいです。（静岡県島田市・多治見　淳15才）……【編：ベーマガものまね歌がっせーん。パフパフ。では，ガンダムのまねで「桃太郎」を。】

```
06 CH06     CC0,127 CC91,078 CC93,038 V095 v103 @049 p052 q16 o4 l04         r1 * Str.  2
07 CH07     CC0,127 CC91,076 CC93,037 V093 v103 @049 p087 q16 o3 l01         r1 * Str.  3
08 CH08     CC0,127 CC91,072 CC93,039 V103 v106 @049 p077 q16 o3 l01         r1 * Str.  4
10 CH10 MM1         CC91,036 CC93,000 V098 v085 @016 p064 q16 o3 l16         r1 * Drums 1
11 CH11 MM1         CC91,046 CC93,010 V096 v090 @000 p064 q16 o3 l16         r2.* Drums 2
12 CH12 MM1         CC91,036 CC93,000 V093 v085 @016 p064 q16 o3 l16         r1 * Drums 3

01 MSx,"CC0,127 @069" MSz,"CC0,0 @037"
10 MSc,"@16 n36," MSd,"@16 n38,"
11 MSu,"@00 n50," MSv,"@00 n48," MSw,"@00 n47," MSx,"@00 n45,"
11 MSy,"@00 n43," MSz,"@00 n41," MSs,"@48 n57,"
12 MSg,"@16 n42," MSa,"@16 n44," MSb,"@16 n46," MSs,"@16 n57,"

* B a s s

01 L [ r1 ]3 r2. [ c ]16 > q12[ f ]8 < q15[ d ]8 >
01 q16g.<d.>gf.<c.>f<e-4e-4d4 BR7 xg64&[B-4 r64& ]14 B-7r64 Bz
01 q8 [ c ]6 >b-b-< [ c ]4 cde-c> [ a- ]6 gg [ a- ]4 a-b-<c>a- [ b- ]8 [ g ]8 [ a- ]8
01 q16 g4g4a-4b-4 < [ q16c<q8c> ]8 > [ q16a-<q8a-> ]4 [ q16b-<q8b-> ]4 <
01 q8 [ c ]8 [ d- ]4 > [ b ]4 < [ c ]8 r2. q16 BR5 c64&[B-4 r64& ]14 B-7r64 B
01 > [ q16a-<q8a-> ]8 < [ q16c<q8c> ]8 [ q16d<q8d> ]4 > [ q16g<q8g> ]4
01 < q16c2d2e-2r4q16 BR7 xf64&[B-4 r64& ]14 B-7r64 Bz
01 > [ q16a-<q8a-> ]8 < [ q16c<q8c> ]8
01 q16de-fdg4>g4< cde-cf4>f4 b-<cd>b-<e-4>e-4 [ q16a-<q8a-> ]2 [ q16f<q8f> ]2
01 q8 [ [ g ]8 [ a- ]8 ]2 q16 g.<g.d> a-.<a-.e-> grg4.<gd>gr4 q08

* T r u m p e t

03 L [ r1 ]7 r2. q16g1q15r1
03 g4.q8b- q15a2.g4f4e-4d6e-6d6c2&rr d4e-4g4f2&re-de-d2c4>b-4<q16c1q15r1
03 g4.  b-    a2.g4f4e-4d6e-6d6c2&rr f4d4>b-4<q16c1&r1&r1q15r1
03 [ [ r4c4d4e-4fe-de-&r / cde- ]2 e-fg / f2&re-de-d4e-4f4a-4q16g1q15r1 ]2
03 f+4.q8dq15g4f4e4.q8cq15f4e-4d4.>q8b-<q15e-4d4c4de-fe-dc
03 [ >b2&r<cq8d>b<q15c2&r/ dq8e-cq15 ]2 e-q8dcq15 d4.q8e-q15f4.q8e-d4q16g2.r4

* S t r i n g s

05 L l04 cde-fde-fge-fga-fgb
05 l16 (10 [ <c>gc>g< ]4 [ b-f>b-f< ]4 [ a-f>a-f< ]4 [ g-d>g-d< ]4 )10
05 g1  )15 >bdgb <d>gb<d g>b<dg bdgb (15
05 [ r1 ]7 r4d4e-4f4
05 [ r1 ]6 q12 r2r16 )30            c0>g (10  g0e-      (10 <c0>g (10 <e-0c c0>g< e-0c g
0e-
05          <c0>g )10 g0e- e-0c      c0>g (10 <g0e-      )10            e-0c c0>g       g
0e- (10
05 <e- )10  c0>g     g0e- e-0c (10 <c0>g )10  g0e- e-0c      c0>g<(10
05 )10 q16 [ e-2f4g4a-1 e-2f4g4<c4>g2. / f1f4g2f4 e-2f2g2b-2 ]2 (10 a2b2g2a-2f2g2<c2>a-4
f4
05 q14 [ >p022b <p033d   p044g p055b  p064<d> p055b <
05         p060d  p077g   p080b p090g  p091 d> p102b <p110d> p115b p120g p125d
05       c p110e- p102a- <p098c p086e- p072 c  p064e- p044a-
05 <p42c> p038a- p032e-  p029c p024e- p020 c> p012a- p006e- ]2
05 q16 p34 g8.d8.g8a-8.e-8.a-8 l12 gdg bgb <d>b<d gdg r4

06 L l04 e-fga-fga-b-ga-b-<c>a-b-<d>
06   l16 )15 [ <gc>gc ]4 [ <f>b-f>b-< ]4 [ <f>a-f>a-< ]4 [ <d>g-d>g-< ]4 (15
06 (10 b2a-2g2f2 [ e-2f2.e-4d4c4f6g6f6 / e-2.f4g4e-4d1g2f4d4e-1r4>b4<c4d4 ]2 )10
06                                           e-2d2>b-4<d4e-1e2d2e-1r1
06 c1&r1 c1&r1 d2c2d2. >b4g2b-2b-2<c2
06 c1&r1 c1&r1 (10 d4c4d2   c4>b-4<c2> b-4a-4b-2 <e-2c4>a-4 )10
06 p32 (15 [ b1<c1> ]2 )15 p52 b8.g8.b8<c8.>a-8.<c8>l12 bgb <d>b<d gdg bgbr4

07 L l01 g&r&r&r2.g&rff+ <d2c2>b-2a-2
07 (15 [ g2a2.g2. / a-&r4a-4<c4>a-4fb-2.g4a-r4d4e-4f4 ]2
07                    a-f2d4f4ga-2f2g2.g4<c4>g4e-4c4 )15
07 [ a-&r g&r / a-g2.f4c2d2e-2e2 ]2 (10 f+8g8a4g2 e8f8g4f2 d8e-8f4e-2 a-2f4d4 )10
07 (10 [ de- ]2 )10 d8.>b8.<d8e-8.c8.e-8 l12 d>b<d gdg bgb <d>b<dr4

08 L (10 c0>c&r&r&r2.< )10
08 )15 c&r>f<d d2c2>b-2a-2< [ r ]7 r4g4a-4b-4
08 c&r>a-b-<cd-2>b2<c1 r  [ r ]22 r4 (15

* D r u m s

10 L c1r1r1r4.[ d ]6 [ c4 ]16 c2c2 [ c8dd ]3 d)10d(10dd
10 [ c4c4c4d4 ]6 c4c4c4d8d8 c4c4c4cddd [ c4d4 ]7 c4c4 [ c4 ]12 r2r8 [ d ]6
10 [ c4d4c4d8c8 c4d4c4d4 ]3   c2c2 [ c8dd ]3 d)10d(10dd
10 [ c4d4c4d8c8 c4d4c4d4 ]2  [ c4r8c8c4d4 ]3 c4d4c8d8d8dd [ c4 ]16 c2c2c4c4r8d8d8ddr4

11 p000v24 p010v24 p040v24 p60x24 p80y24 p111z24
11 L p064s1&r1&r1&r2. s1 [ r1 ]2 r2r8vvwxyz
11 p24 s4 p11v p40w p88x p111y  p114 s4 p011v p044x p088y p111z r1
11 s1 [ r1 ]6 r4 p024s8 p034v p074x p110s8 p046w p096y p004s4
11 p084 s1 [ r1 ]2 r2r8 p000u p024u p044v p088w p100x p120z
11 p084 s1   r1    r2r8 p000u p024u p044v p088w p100x p120z s1
11 p084 s1 [ r1 ]5 p24 [ s8p011v p033v p064w p088x p106y p118z  p112 ]2
11 p022s4 p120s4 p022s2 s1[ r1 ]3
11      [ r8 p024v p033v p064w p077x p089y p097z r4 p72s4 ]3 r1 [ s1r1 ]2
11 p24 [ s8 p011v p033v p064w p088x p106y p118z  p112 ]2
11 p078r4s2. p000v24 p010v24 p040v24 p60x24 p80y24 p111z24

12 L s1&r1&r1&r2.
12 s0[ g4 ]15r4 s2s2r1     s0[ g4 ]28 r4 s4s4s4
12 s0[ g8)10gg(10 ]14 g4r4 s0[ g4 ]11 r4 s1
12 s0[ g8)10gg(10 ]24 s2s2s4s4s2   s0[ g8)10gg(10 ]16
12 [ r2.s4 ]3  [ g8)10gg(10 ]2 g4r4 [ s0[ g ]32 ]2 s2s2r4s2.r4

    Track :     0     1     2     3     4     5     6     7     8     9    10    11
Data count : ····· 09408 ····· 09408 ····· 09408 09408 09408 09408 ····· 09408 09408
Loop count : ····· 09216 ····· 09216 ····· 09216 09216 09216 09216 ····· 09216 09216

    Track :    12
Data count : 09408
Loop count : 09216
```

X68000

PC-9801シリーズ(N88-日本語BASIC(86))+サウンドボード用

GRADIUS III ~MECHANICAL BASE(10面)~

©Konami

Silpheed☆

どうも

先日，今使っている98DSを再改造してもらいました。ついでにクロックアップもしてあって，無改造時の5倍くらいの速さが出ています(CPUBENCHで44位)。BX4等の新しいコンピュータを買えばいいのですが，置き場所がないのと今のマシンに愛着があるので結局改造を選択したのですが，今のところ原稿を書くのにエディタとワープロしか走らせていないのでいまいち恩恵を受けてません(笑)。

今月もGRADIUSIIIで，10面の「MECHANICAL BASE」です。

解説

またグラ3ですが，このゲームの曲は割と似た構成のものが多いので，1曲作ってしまうと音色を流用したりして割と楽に作成することができます。といっても，この曲は私がグラ3を作った中で最初の部類に入るのですが……。バランスなど細部に手を加えてはありますが。86ボードと26KではやはりFMとSSGのバランスが多少違うようです。

プログラムですが，コーラスとオケヒはSSGを2重重ねてデチューンで，アルペジオは残ったSSG，あとはメロディ，ベース，ドラムスをそれぞれFMで出しています。スネアのノイズの音量は，例に寄ってOp.2のOLを大きくすると大きくなります。

曲自体はかなりマイナーな部類に入ると思いますが，とても10曲の雰囲気には合わない曲であることは確かですね(爆)。

次回は

いい加減グラ3を続けるわけにもいかないので(好きな曲が多くて本当はやりたいのですが)，おそらくPC88で組むと思います。PSのゲームの曲を考えているのですが……。

では，また来月。

GRADIUS III～MECHANICAL BASE(10面)～のミュージック・プログラム・リスト

```
100 'GRADIUS III 「 Mechanical Base 」 (c) Konami
110 '    save "MECHA.MUS"
120 '
130 '              G R A D I U S   I I I
140 '
150 '          「 Mechanical Base 」 (c) Konami
160 '
170 '
180 '                 Programed By Silpheed*
190 '
200 ' ---------- init.
210 '
220 CLEAR ,&H4E00 : PLAY ON : PLAY ALLOC 5000,5000,5000,5000,5000,5000
230 DEFINT A-Z : DEFSTR A-F,T : OPTION BASE 0
240 DIM V1(4,9),V2(4,9),V3(4,9),V4(4,9),V5(4,9),V6(4,9),V7(4,9),V8(4,9),V9(4,9)
250 DIM A(12),  B(12),  C(12),  D(12),  E(12),  F(12)
260 '
270 ' ---------- YM2203 voice set
280 '
290 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ V1(X,Y):NEXT Y,X
300 VOICE 1,V1
310 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0 :' snare drum
320 DATA  0, 24, 23, 12, 15,123,  0, 15,  0,  0
330 DATA  0, 17, 16, 10, 14,100,  0,  2,  0,  0
340 DATA  0,  7,  0,  6,  9,120,  0,  4,  0,  0
350 DATA  0, 14,  4,  7, 10,122,  0,  2,  0,  0
360 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ V2(X,Y):NEXT Y,X
370 VOICE 2,V2
380 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0 :' bass drum
390 DATA  0, 21, 31,  7,  0,109,  0, 15,  0,  0
400 DATA  0,  7, 31,  6,  0,120,  0,  0,  0,  0
410 DATA  3, 12, 21,  9,  0,127,  0,  0,  0,  0
420 DATA  0, 16, 21,  6,  5,118,  0,  0,  0,  0
430 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ V3(X,Y):NEXT Y,X
440 VOICE 3,V3
450 DATA 59, 15,  0, 1,1500,127,  0,-15,  0,  0 :' synth-tom
460 DATA  0, 27, 31, 14, 15,112,  0, 11,  0,  0
470 DATA  0, 10, 27, 14,  3,100,  1,  4,  3,  0
480 DATA  0,  5, 31,  0,  0,120,  1,  4,  0,  0
490 DATA  0, 17, 31,  8,  0,115,  1,  3,  0,  0
500 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ V4(X,Y):NEXT Y,X
510 VOICE 4,V4
520 DATA 56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0 :' hi-hat(close)
530 DATA  0, 26, 27, 14, 13,124,  0, 15,  6,  0
```


★影さんの一番好きなものは，つぎのどれでしょう!?①ラーメンライス②つぐ美さん③お金（山形市・塩野健二14才）……【つぐ美：①。影：ブー。つぐ美：まあ，失礼ね　影：正解は④の自分自身でした。わかったかな～。】

```
540 DATA  0, 24, 28, 14, 10,113,  0, 14,  3,  0
550 DATA  0, 25, 29, 14, 10,122,  0,  4,  1,  0
560 DATA  0, 11, 11,  6,  7,108,  0,  4,  1,  0
570 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ V5(X,Y):NEXT Y,X
580 VOICE 5,V5
590 DATA 56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0 :' cymbal
600 DATA  0, 12, 25, 12, 15,120,  0, 15,  0,  0
610 DATA  0, 12, 25, 12, 15,125,  0, 14,  0,  0
620 DATA  0, 14, 23, 12, 15,125,  0, 14,  0,  0
630 DATA  0, 12, 17,  6, 12,119,  0,  6,  0,  0
640 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ V6(X,Y):NEXT Y,X
650 VOICE 6,V6
660 DATA 58, 15,  2,  8,4500,50,  0,  2,  0,  0 :' brass 1
670 DATA 16, 25, 27, 14, 13, 91,  0,  4,  3,  0
680 DATA 15, 25, 27, 14, 13,100,  0,  8,  0,  0
690 DATA 15, 23, 27, 14, 13, 90,  0,  4,  7,  0
700 DATA 13, 26, 26,  7, 13,127,  0,  4,  0,  0
710 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ V7(X,Y):NEXT Y,X
720 VOICE 7,V7
730 DATA 43, 15,  2,  8,4500,50,  0,  2,  0,  0 :' brass 2
740 DATA  0, 29, 30, 11, 14, 96,  0,  4,  2,  0
750 DATA  0, 28, 29, 11, 13, 96,  0,  4,  6,  0
760 DATA  0, 28, 29, 11, 13, 97,  0,  4,  2,  0
770 DATA  6, 29, 30,  7, 14,127,  0,  4,  6,  0
780 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ V8(X,Y):NEXT Y,X
790 VOICE 8,V8
800 DATA 32, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0 :' e.bass
810 DATA  0, 24, 24,  6, 13, 99,  3,  6,  3,  0
820 DATA  0, 25, 25,  6, 14, 75,  3,  5,  0,  0
830 DATA  0, 22, 25,  6, 14,105,  2,  0,  0,  0
840 DATA  0, 22, 21,  6,  0,127,  2,  1,  7,  0
850 VOICE 0,V9                                  :' damy
860 '
870 ' ---------- MML set
880 '
890 T="t173 q8 mb"
900 '
910 A="@0@6 @v107 o3 l12 b->cd cde def efg"
920 A(0)="<g4>ec<g>{efg}2 b-4^12af{fga}2"
930 A(1)="g4fec<g2 b-2>c2" : A(2)=A(0)
940 A(3)="g4^12eg>c4^12dc <b-4^12>c<b-a6gra6 @0@7 @v108"
950 A(4)="rdfdeferfrgr erc<rg6^2>"
960 A(5)="rdfdeferfrgr b-r>c<rb-rarb-rar" : A(6)=A(4)
970 A(7)="rdfdeferfrgr gr>crdrg4 @0@6 @v107 <<cg>c"
980 A(8)="d4^12cde4^12cd f6decd4^12<g>cg"
990 A(9)="f4<g>cfe4ec<g ab>cdecdefefg"
1000 A(10)="d4^12cde4^12cd f6decd4^12<a->ce-"
1010 A(11)="a-2.<b->df b-2.<g>cd"
1020 A(12)="g4cdg>c4<dg>c f4<g>cfg2<"
1030 '
1040 B="@0@8 @v108 o4 l12 q7 ccc ccc ccc ccc"
1050 B(0)="c6crfg c6crfg <b-6b->re-f <b-6b->re-f"
1060 B(1)="c6crfg rb->c<fgc <b->b-<b->efg <a>a<a>afg" : B(2)=B(0)
1070 B(3)="c6crfg c6crfg <b-6b-b->b-<b- >c6ccg>c<"
1080 B(4)="<b-6b-rb-b- b-6b-rb-b- a6araa a6araa"
1090 B(5)="b-6b-rb-b- b-6b-rb-b- g6grgg>c6cccc" : B(6)=B(4)
1100 B(7)="b-6b-rb-b- b-6b-rb-b- g6gggggg4r4"
1110 B(8)=">c6cfgc c6cfgc <b-6b>ef<b- b-6b->ef<b-"
1120 B(9)="a6a>de<a a6a>de<a f6f>ef<f g>g<gg>d<g"
1130 B(10)=">c6cfgc c6cfgc <b-6b->ef<b- b->fb-<b->fb-<"
1140 B(11)="a-4 a-a-a- a-a-a- a-a-a- b-6b- b-b-b- b-b-b- b-b-b-"
1150 B(12)="g4rgg g4rgg g4 ggg ggg ggg>"
1160 '
1170 C="o2l24 @3b-b-b-b-l12g ggg eee @1b+b+b+"
1180 C1="@2c@4c@2c@1b+r@2c @2c@4c@2c@1b+@2cc"
1190 C(0)="@5b+6@0@2c@1b+r@2c @2c@4c@2c@1b+@2cc"+C1
1200 C(1)=C1+"@2c@4c@2c@1b+r@2c @3{b-b-}gg@1b+b+b+" : C(2)=C(0)
1210 C(3)=C1+"@3{b-b-}b-gggg eee@1b+b+b+"
1220 C2="@2c@4c@2c@1b+@2cc"
1230 C(4)=C2+C2+C2+"@3{b-b-}ggeed"
1240 C(5)=C2+C2+"@1{b+b+}@2c@1b+@2c@1b+@2c @1b+@2c@1b+@2c@1b+@2c" : C(6)=C(4)
1250 C(7)=C2+C2+"@1b+b+b+b+b+b+@5b+6rr4"
1260 C3="@2c@4c@2c@1b+@2c@4c"
1270 C(8)=C3+C3+C3+C3
1280 C(9)=C3+C3+C3+"@3{b-b-}ggeed" : C(10)=C(8)
1290 C(11)="@5b+4@0@3b-b-b-gggeed @5b+6@0@3{b-b-}gggeeeddd"
1300 C4="@5b+6@0@1{b+b-}b+b+b+"
1310 C(12)=C4+C4+C4+"@3{b-b-b-b-gg}4eed"
1320 '
1330 D="o5l24 v11b-v8b->v11cv8cv11dv8d v11cv8cv11dv8dv11ev8e v11dv8dv11ev8ev11fv
8f v11ev8ev11fv8fv11gv8g"
1340 D(0)="<v11gv8g>v11cv8cv11dv8d v11gv8g<v11gv8g>v11cv8c v11dv8dv11gv8g<v11gv8
g >v11cv8cv11dv8dv11gv8g <v11fv8fv11b-v8b->v11cv8c v11fv8f<v11fv8fv11b-v8b- >v11
cv8cv11fv8f<v11fv8f v11b-v8b->v11cv8cv11fv8f<"
1350 D1="v11gv8g>v11cv8cv11dv8d <v11fv8fv11ev8ev11dv8d" : D1=D1+D1
1360 D(1)=D1+"v11cv8cv11fv8fv11gv8g >v11cv8c<v11b-v8b->v11fv8f v11gv8gv11fv8fv11
b-v8b- >v11cv8cv11dv8dv11fv8f<" : D(2)=D(0)
1370 D(3)=D1+"q6 v11 l16 <b->cde cdef l24 efgab->c <b->cdefg q8"
1380 D(4)="r1r1" : D(5)="r1r1" : D(6)="r1r1" : D(7)="r1r1"
1390 D2=">v11cv8c<v11cv8cv11fv8f v11cv8cv11gv8gv11cv8c"
1400 D3="v11b-v8b-<v11b-v8b->v11dv8d <v11b-v8b->v11fv8f<v11b-v8b->"
1410 D(8)=D2+D2+D3+D3
1420 D4="v11av8a<v11av8a>v11cv8c <v11av8a>v11ev8e<v11av8a>"
1430 D(9)=D4+D4+"v11fv8f<v11fv8fv11av8a v11fv8f>v11cv8c<v11fv8f >v11gv8g<v11gv8g
v11b-v8b- v11gv8g>v11dv8d<v11gv8g>"
1440 D(10)=D2+D2+D3+"v11b-v8b-<v11b-v8b->v11dv8d v11d+v8d+<v11d+v8d+v11g+v8g+"
1450 D(11)="<v11av8a>v11e-v8e-v11cv8c v11a-v8a-v11e-v8e->v11cv8c <v11a-v8a->v11e
-v8e-v11a-v8a-r4 <<v11b-v8b->v11fv8fv11dv8d v11b-v8b-v11fv8f>v11dv8d <v11b-v8b->
v11fv8fv11b-v8b-r4"
1460 D5="v11gv8g<v11gv8g>v11cv8c v11dv8dv11gv8g<v11gv8g"
1470 D(12)="<"+D5+">v11cv8cv11dv8dv11gv8g <v11av8a>v11cv8cv11dv8d v11gv8g<v11av8
a>v11cv8c v11dv8dv11gv8g>v11cv8c q6 v11 <gg+ab-b>c c+dd+eff+ q8"
1480 '
1490 E="o4l4 r1"
1500 E(0)=">v12cv11cv10cv9c <v12b-v11b-v10b-v9b-"
1510 E(1)=">v12cv11cv10cv9c <v12b-v11b-v12gv11g" : E(2)=E(0)
1520 E(3)=">v12cv11cv10cv9c <v12b-v11b->v12cv11c l24"
1530 E1="v11b-v8b-v11b-v8b-rr v11b-v8b-v11b-v8b-v11b-v8b- rrv11b-v8b-rr v11b-v8b
-v12b-v8b-v12b-v8b-"
1540 E(4)=E1+">rrv11cv8crr v11cv8cv11cv8cv11cv8c rrv11cv8crr v11cv8cv11cv8crr<"
1550 E2="<v13b-v12b-v11b-v10b- >v13cv12cv11cv10c <v13b-v12b-v11b-v10b- v13av12av
11av10a v13b-v12b-v11b-v10b- v13av12av11av10a>"
1560 E(5)=E1+E2 : E(6)=E(4)
1570 E3="<v13gv12gv11gv10g >v13cv12cv11cv10c v13dv12dv11dv10d l16 v13gv12gv11gv1
0g r4 l8"
1580 E(7)=E1+E3
1590 E(8)="v13cv12cv11cv10cv9cv8cv7cv6c <v13b-v12b-v11b-v10b-v9b-v8b-v7b-v6b-"
1600 E(9)="v13av12av11av10av9av8av7av6a l16 v13fv12fv11fv10fv9fv8fv7fv6f v13gv12
gv11gv10gv9gv8gv7gv6g l8>"
1610 E(10)=E(8)
1620 E(11)="v13a-v12a-v11a-v10a-v9a-v8a-v7a-v6a- v13b-v12b-v11b-v10b-v9b-v8b-v7b
-v6b-"
1630 E(12)="l4 v12gv11gv10gv9gv8g l24 v13gv12g>v13cv12cv13fv12f l16 v13gv12gv11g
v10gv9gv8gv7gv6g l4<"
1640 '
1650 F="o4l4 r1"
1660 F(0)=E(0) : F(1)=E(1) : F(2)=E(0) : F(3)=E(3)
1670 F1="v11fv8fv11fv8frr v11fv8fv11fv8fv11fv8f rrv11fv8frr v11fv8fv11fv8fv11fv8
f"
1680 F(4)=F1+"rrv11gv8grr v11gv8gv11gv8gv11gv8g rrv11gv8grr v11gv8gv11gv8grr"
1690 F(5)=F1+E2 : F(6)=F(4) : F(7)=F1+E3 : F(8)=E(8) : F(9)=E(9) : F(10)=F(8)
1700 F(11)=E(11) : F(12)=E(12)
1710 '
1720 '---------- play
1730 '
1740 VOICE LFO 5,1,1,60,60,0,6
1750 PLAY T,T,T,T,T,T : PLAY B,A,C,D,E,F
1760 FOR L=0 TO 12
1770 PLAY B(L),A(L),C(L),D(L),E(L),F(L)
1780 NEXT
1790 IF STATUS PLAY(-1)<=20 THEN 1760 ELSE 1790
```

★Dr.Dは、いったい何才なの？ 電波新聞社には定年はないの？ (埼玉県越谷市・**古泉英毅19才**)……【**つぐ美**：そういえば何才なのかしら？ **影**：つぐ美ちゃんばかりに気をとられて、全然知らない。Dr.Dの他に編集長も……。うぉー。気になる。夜も眠れない。】

マイコンBASICマガジン
明日のスター・プログラマー

今月のベスト・プログラマー

編：さあ，新春を迎えますますはりきっている，我がベーマガ編集部。秀作プログラムが毎月たくさん投稿される中，プログラム・チェックのほうもきびしく行なっていきましょう。

影：OK! さて，気合いを入れてチェックした結果，今月のベスト・プログラマーとして我々の目に止まった作品は…。

編：はい。どの作品も甲乙つけがたいものばかりで，選考はホント困ってしまいますね。

Dr.D：どれどれ，うーむ。これ！といったアイデアに富んだものが少ないのが残念じゃ。そんな中で，ゲームの楽しさと，熱中度合いから選択してみるとじゃな……。

影：遠藤竜太郎さん作のPC-9801用『パーソナル・ベースボール』，これだー！

Dr.D：おおー，みんなも同じ意見のようじゃな。

編：野球好きなら，きっとはまってしまう作品ですよね。

影：チーム数を増やしたりなど，自分で改良を加えることで，もっともっとおもしろくなる可能性も秘めてますね。

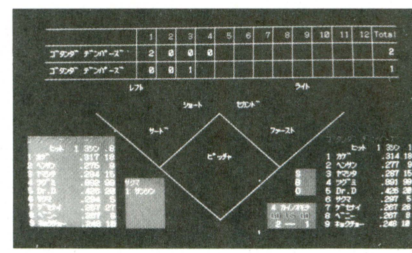
Dr.D：ワシからは，プログラム的なことを言わせてもらうおう。

編：お願いします。

Dr.D：マルチステートメントを多用し，ちょっと詰め込みすぎといった感じがあるのう。ま，誌面に掲載される場合はマルチステートメントを使っているほうが助かるけどな。それから，全体のWAITをTMという値一つで調整できるようにしてある。これはとても良いと思うぞ。欲を言わせてもらえば，時間のカウンタを取り込んで，自動で調整してくれるようにすると，もっと良かったかな。

影：私からも一言。ゲーム内容のわりに画面が地味かな？何はともあれ仕事を忘れてはまってしまいました。

編：というわけで，ベーマガではみなさんからのオリジナル・プログラムを募集しています。どんな作品でも構いません。どしどし投稿してください。



▲PC-9801用『パーソナル・ベースボール』

今月はもう一歩のところでしたで賞

- ●FM TOWNS用『BALL MAZE ATTACK』／押井博史
- ●FM TOWNS用『カラオケ・ボックス』／キムチ
- ●MSX用『GO! STRAIGHT』／TABATA SOFT
- ●PC-8801mkIISR用『ダイバー』／深山秀樹
- ●PC-9801用『MAZE KILLER』／村井 誠
- ●PC-9801用『3択クイズOriginal Ver2.0 with BINDOWS95』／三浦直行
- ●PC-9801用『BEEP-TOOL』／DEBUG
- ●PC-9801用『KAPOERA2 KEMPO』／USC soft
- ●PC-9801用『Pop'nツインビー』／東山幸裕
- ●X68000用『ザ・ラビリンス・ハンター』／宇佐博喜

投稿ありがとう

濱野武史／菊池貴則／一郎太／板橋早雄／奇妙な手品師／江崎安徳／要田 出／佐藤健一／粥川堅太郎／小沢雄二／竹本真也／石川 保／福岡 均／下見淳一郎／USCsoft／村井 誠／ばち男／岡野綾一／清水優貴／遠藤竜太郎／村木大輔／樋口敦俊／太田亘公／越智大介／小島真志／DEBUG／Nuts／井上真人／横田正／森田喜一／中尾健二／三浦直行／本岡雅文／寺山光芳／半田仁史／猪瀬孝司／岸村和司／野田 学／立川亮一／川畑一也／小林大士／安芸川順次／白川みさえ／河野田周也／深山秀樹／福本佳一／松前隆太／多賀武則／押井博史／鮒本芳己／酒井通夫／北 茂行／市原幸雅／宇佐博喜／小林直紀／大山光昭／三島soft／東山幸裕／深酒注意男／吉田幹男／島本達郎／入江 功／佐藤泰明／梅川圭二／さくらふみひこ／大園通夫／境 吉彦／田端友一／小林明宏／福富 晃／沢井浩一／田中重夫／安井太加男／小玉紀夫

※全員紹介しきれなくてごめんなさい。これからもどしどし投稿してくださいね。お待ちしております。

『マイコンBASICマガジン』関連媒体筆者募集・編集要員募集の御案内

マイコンBASICマガジンでは，「マイコンBASICマガジン」,「コンピュータ・ミュージック・マガジン（CMM）」をはじめ，別冊などを発行しています。

プロ・アマを問わず「家庭全員でコンピュータを楽しく活用する」という基本ポリシーに合った力量を持つ記事執筆者と，編集補助要員を募集しています。

審査基準は，かなり厳しいので，そのつもりで応募してください。

①履歴書（写真貼付）②自己PRとなる作品・原稿などを同封して「マイコンBASICマガジン筆者募集係」に郵送してください。書類選考の上通知します。

宛先：マイコンBASICマガジン編集部「筆者・編集要員募集」係

COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE

コンピュータ・エンターテインメント・サイド











▶▶▶ここからあとのページでは，コンピュータを使った楽しいソフトウエアや，その周辺の話題を満載しています。


SEGA
SEGASATURN
格闘RPGの新しい世界。
君の剣と魔法が物語を変える。マルチシナリオ搭載。
GUARDIAN HEROES™
アクションゲームで定評のトレジャーがサターン進出第一弾。
格闘ゲームの"戦闘システム"と、キャラの行動によってストーリーが変化する
"マルチシナリオシステム"が絶妙にブレンドされた新感覚のゲームだ。
選べるストーリーモードとVSモード。どちらも超ド迫力のバトルが君を待っている。
40人以上のキャラクターから選択できる多人数対戦モードで
画面せましと、壮絶6人同時バトルも楽しめるぞ。
攻撃は最大の防御。個性あふれる6人のヒーロー達が、今、謎の王国へと向かう。
ガーディアンヒーローズ
格闘RPG
1月26日発売予定 5,800円
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995
「R.P.G」は(株)バンダイの登録商標です。
好評発売中
脳天直撃 セガサターン
SEGASATURN™
株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00 (除く祝祭日)
SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。



ゲームナ

10,000人以上同時プレイ可能ロープレ

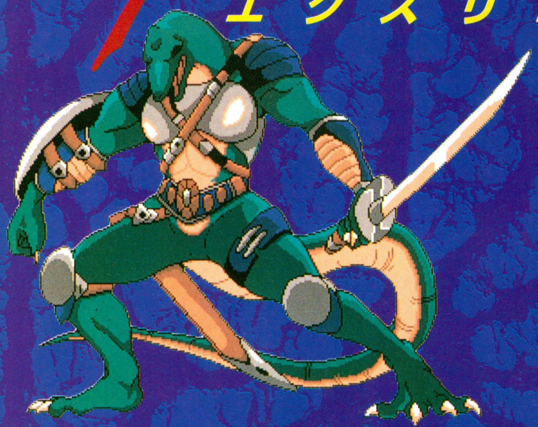
通信ロープレ

exllusion

エクスリュージョン

ソフト定価0円

このソフトは、権利者の許諾無しで複製することを**許可**しております。どんどんコピーしてお友達に配ってください。



1人でやっても面白いゲームもあるけれど、たくさんの人と同時にゲームできたら楽しさはもっと倍増するはず。これがオークスヘブンの野心作、通信ロープレ「エクスリュージョン」のコンセプトです。
自分の分身として登場させるキャラクターを登録済みの中から選ぶもよし、専用のキャラクター・エディタで描くもよし。ネットに接続すれば、そこには広大なゲーム・フィールドが広がっています。「エクスリュージョン」の本当の醍醐味は、通信でリアル・タイム・プレイをして初めて味わうことができるのです。同時接続している他のプレイヤーのキャラクターがあなたの画面上でリアル・タイムに動き、あなたのキャラクターが他のプレイヤーの画面上でリアル・タイムに動きます。
ゲーム・スタイルはあなた次第。どんどんシナリオをこなし、モンスターを倒してレベルを上げていくのも楽しいし、同時接続している他のプレイヤーと会話（チャット）をして情報交換するのも楽しい。町の中には家を買って、お店を開くことも可能です。
これだけできてソフト代は無料！　オークスヘブン・ネットにご登録ください。
あなたにご負担いただくのは、電話代とネット接続料金だけです。

株式会社オークスヘブン
〒101 東京都千代田区岩本町 3-8-16 東誠ビルNo.11 2F



大革命!!

しかもソフト代は無料(タダ)!　通信ネットに登録するだけ。



■対　応　機　種：PC-9801VX以降（LT／HAを除く）386以上推奨
■ディスプレイ：高解像度（640×400）アナログディスプレイ
■音　　　　源：FM音源、MIDI音源(GM)対応
■ハードディスク：10MB以上の空き容量必要
■メ　デ　ィ　ア：3.5"FD、CD-ROM
■通　信　速　度：9600bps以上
■接　続　料　金：1分15円（この他に通常の電話料金がかかります。NTT各種サービスをご利用ください）
■ネットワーク名称：OCS HEAVEN NET（オークスヘブン・ネット）
■サービス名称：RING（リング）
■ゲーム名称：EXLLUSION（エクスリュージョン）
■アクセスポイント：03-5820-1188▪03-5821-6050▪03-5821-8880

お詫び

開発の遅れにより、開局が今春になることになりました。皆様にはご迷惑をおかけいたしますが、もうしばらくお待ちください。
既に、お申込みをいただいておりますお客様には、開局前にソフトをお送りさせていただきます。

◆パッケージソフト予約受付中◆

開局と同時にRINGにログインいただけますよう、事前にパッケージソフトの予約を受付いたしております。
（予約受付いただいた方には、もれなく「EXLLUSION」オリジナルテレカをプレゼント!!）

上記アクセスポイントに接続後、以下の内容の電子メールをお送りください。パッケージソフト無料配布の予約をお受付いたします。ソフト完成次第、ご指定の住所に郵送いたします。パッケージソフトがあなたのお手元に届きました時点で、ご自分のパソコンにインストールすれば、後は、いつでもオークスヘブン・ネットのRINGにアクセスして「エクスリュージョン」をお楽しみいただけます。

電子メール記載事項
●〒、住所、氏名、年齢、性別、電話番号 ●使用するメディア ●ソフトの希望送付先 ●情報入手雑誌名

夢をかたちに
信頼と創造の富士通

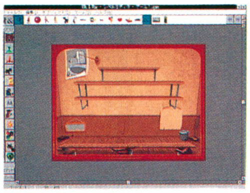
マウスをクリックするだけでゲームを作れるソフトがやっ

プログラミングの知識はまったく不要!! 背景、キャラクター、アクション、サウンド、etc……。
ゲームを構成するすべての要素は、Klik & Playのナビゲートにそって、
豊富に用意されたライブラリからマウスで選択するだけで設定可能。
もちろん、ライブラリには、あなたの作ったオリジナルのキャラクターを登録することもできます。
創造力とアイディアさえあれば、だれでも、本格的なゲームが作れる、まったく新しいソフトの登場です。

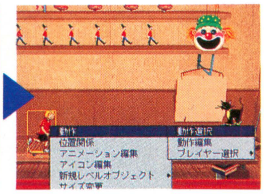


材料はすべて揃っている。あとは、キミのセンスで編集するだけだ。

マウスをクリック



まずは、背景
砂漠? 森? 山脈? 海辺? お好きな場所をウィンドウからドラッグ&ドロップ。

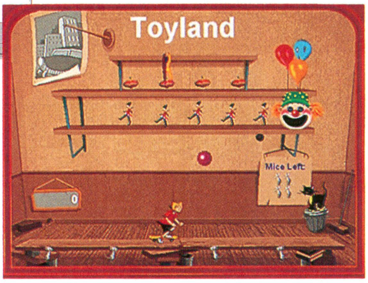


キャラクターを設定
Klik&Playのライブラリには、数百もの個性的なキャラクターが用意されています。



さて、編集だ
映画監督が役者に演技をつけていくように、各キャラクターにアクションをつけていきます。
アクションの種類も豊富です。

Let's Play!
世界にただ1つのオリジナルゲームが完成。
もちろん最初にプレイするのは、あなた自身。



Klik&Play オリジナルゲーム大募集!!

募集期間/1996・1/10〜1996・5/10(当日消印有効)

その1 賞品多数

Klik & Playで作ったあなたの作品がCD-ROMになる!

製品名: Klik&Play Game Collection (1996年7月10日発売予定)
＊応募された作品の中から優れたゲーム50作品(予定)を収録し、富士通より販売します。
また、Klik&Playオリジナル賞品をさしあげます。
＊参加者全員にKlik&Playグッズをプレゼントします。

富士通賞……………………………液晶テレビ
Europress賞……………………………ウインドブレーカー
TECH Win賞……………………………ダイバーズウォッチ
マイコンBASICマガジン賞……………本革マウスパッド
参加賞……………………………富士通タッチおじさんペン(予定)

その2 雑誌掲載

チャンス! あなたの作品が雑誌に載るかもしれない。

＊Klik & Playは「TECH Win」、「マイコンBASICマガジン」に記事&CD-ROMで連載されます。
期間中、続々寄せられるオリジナルゲームのうち、優秀な作品は記事やCD-ROMで紹介する予定です。
期間/1996年2月号〜5月号

その3 ユーザーサポート

パソコン通信に大集合。

＊Nifty-Serveパレックス・コンテンツステーション(GO SPRX)Klik&Play倶楽部開設中。
データライブラリにオリジナルゲームをみんなでアップしよう。
それがゲームメークテクニックを磨く最短の道だ!! また、Klik&Playに関する最新情報、Q&Aもこちらへどうぞ。

作/品/募/集/要/項

【応募資格】
Klik&Playユーザーなら、どなたでも応募できます。

【応募作品】
ご応募いただく作品は、Klik&Playで作成し、かつ著作権や商標権等の他人の権利を侵害していないオリジナルな作品に限ります。

【応募方法】
1. 作品をフロッピィディスクなどの一般的な媒体に記録し、①住所、②氏名、③年齢、④職業(学校名、学年)、⑤電話番号を明記したものと一緒に事務局へお送りください。
＊応募作品は原則として返却しませんので、バックアップをとってからご応募ください。
2. パソコン通信Nifty-Serveのパレックス・コンテンツステーション「Klik&Playデータライブラリ」にアップロードしてください。

【選考方法】
富士通株式会社、富士通パレックス株式会社の各ゲームソフト開発担当者及び、各雑誌の担当者による厳正なる選考を行います。

【結果発表】
結果の発表は、7月発売のTECH Win、マイコンBASICマガジンの各誌上、Nifty-Serve内のパレックス・コンテンツステーションにて行います。
なお、「Klik&Play Game Collection」につきましては7月10日(予定)、パソコンショップ、書店等にて発売します。

でべろスターターキット・アセンブラ編

（CD-ROM+FD付き、300ページ予定）
書店でご予約ください

全国書店で 1月23日ごろ発売予定 5000円（税込）

発行／徳間書店インターメディア株式会社　発売／株式会社徳間書店

『でべろ』は、ＰＣエンジンをPC-98、もしくはＭＳＸとつないで、ＰＣエンジンのプログラムやＣＧなどが制作できるというものです。

今までＰＣエンジンをはじめとするコンシューマー機のソフト開発は、一般には公開されておらず、ソフト会社が購入する開発マシンも1000万円以上と高価なものでした。今回、私どもがお届けする開発システムはソフトとハードを併せて１万5000円という安価なものです。ＮＥＣホームエレクトロニクス、ハドソンの協力を得て実現しました。

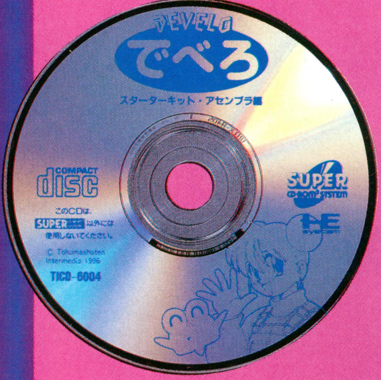
でべろは、プログラム開発を行うソフト部分『でべろスターターキット・アセンブラ編』とＰＣエンジンとパソコンを接続するハード部分『でべろＢＯＸ』を合わせて機能します。ソフト部分は書店で発売、ハード部分は通信販売します。ただいま『でべろＢＯＸ』を１万円（送料・税込）のキャンペーン価格で予約販売いたしております。詳細は、弊社販売部までお問い合わせください。

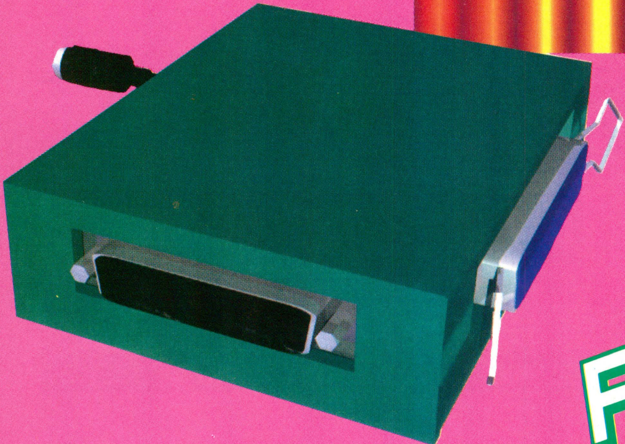
●でべろ動作条件　ＰＣエンジン：スーパーCD-ROM²システムが動作する機種 ／ パソコン：PC-98（ＶＸ以降の機種、ＣＰＵは80286以上、ＤＯＳバージョン3.3C以降）／ＭＳＸ（ＭＳＸ2以降の機種）
※でべろという名前は制作者を意味する英語Developer （デベロッパー）から取りました。





2DD（720KB）フロッピーとPCエンジン用スーパーCD-ROM²付き





でべろBOX

パソコンとPCエンジンを接続する機器

キャンペーン価格、1万円で販売中

通販のみ。弊社販売部までお問い合わせください

PCエンジンのソフトが自分で作れるようになる

TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.

お問い合わせ、ご注文は、　☎03-3573-8613（販売部）
でべろについての技術的なご質問は、　☎03-3573-8644
（PCエンジンファン編集部　担当：福成）
〒105 東京都港区東新橋１－１－16　徳間書店インターメディア（株）

マリオの生み親・宮本 茂が語った!!

NINTENDO64 最新情報

Written by 山下 章



96年のテレビゲーム業界のカギをにぎっているハードは，まちがいなくNINTENDO64であろう。サターンとプレイステーションに代表される“新世代機”のお祭りが一段落した感のある今年，歴史は再びくり返し，任天堂が他社をブチ抜いて一気にトップに踊りでるのか，それとも……。いま一番注目を集めている家庭用ゲーム機・NINTENDO64の最新情報を，12月18日に任天堂本社で行なわれた説明会でのコメントをもとにお届けしよう。

96年内のソフトはすべて任天堂ブランドで発売

今回の「NINTENDO64説明会」は，各ゲーム誌代表からの質問に，任天堂スタッフが答えるという形で進められた。任天堂代表として出席したのは，今西紘史広報室長と竹田玄洋開発第3部部長，そして『マリオ』シリーズの生みの親として知られる宮本 茂情報開発課長の3名。以下に，この日の説明会で興味深かったコメントのいくつかをピックアップしてみる。

☆

今西「NINTENDO64の4月21日発売は変更ありません。ソフトは，来年中に14～15タイトルをすべて任天堂ブランドで発売します」

驚くなかれ，96年中にサード・パーティ製のソフトは1本も発売されない，ということなのだ。もちろん，海外のメーカーと共同開発中の作品は任天堂ブランドで発売するが，それ以外の他社製品はゼロ。このように決断した理由を今西氏は「この期間に駄作・愚作が1タイトルたりともあっては困るからです」と説明した。この「駄作・愚作が～」という言い回しが，先の初心会展示会での山内社長の発言を受けてのものであることは明らかだが，それにしても思い切ったものである。

☆

宮本「本体と同時に発売される3タイトルが何になるのかは，答えられません。僕自身，わからないからです。これから1～2か月の間にソフトを完成させて，マリオクラブで平均70点以上とらなければ発売できない。現在5タイトル以上，完成に向けて進めていますが，そのうちのベストの3タイトルを4月21日に発売することになるでしょう。3本のうちの1本が『スーパーマリオ64』になることだけは決まってますけど」

ちまたでは本体と同時発売の3本は『スーパーマリオ64』『ウェーブレース64』『パイロットウィングス64』になる，と言われているが，それはあくまでも推測に過ぎなかったようだ。ちなみに，上記の3タイトルがスーパーファミコン（以下，スーファミ）最初の3本と似たラインナップであることについて，宮本氏は「基本的にはエンギをかついでいるんですけど（笑）。定番は，最初に用意しておかなければいけない。それにスーファミでやり足りなかったことを実現させてみたい，というスタッフの気持ちもあります」と語った。

☆

宮本「スーファミの四つボタンは，じつはすごく反省しています。操作がカンタンなゲームをプレイするときに，どのボタンを押したらいいのか，自分でもよくわからなくなってしまうことがあるんですね。そんな理由でNINTENDO64のコントローラは，ボタンの数を二つにしました。でも，それだけだと『ストⅡ』が好きな人は怒りますし（笑），3次元のゲームでは二つの軸で視点を移動させる必要がでてくることもあるので，右上に十字型に配置した四つのボタンを用意しています。ただ，基本的にはこの四つボタンを使わなくてもいいゲームを作っていきたいですね。『スーパーマリオ64』でも，視点切り替えをマニュアルにするか，フルオートにするか，プレイヤーが選べるようにする予定です」

3Dスティックばかりに注目が集まっているが，ボタンの数にも，宮本氏ら開発スタッフの意図が隠されているようだ。なお，本体にはグレーのコントローラがひとつだけ同梱されている。別売となるカラフルな「コントローラBros.」や，コントローラに挿入して256キロビットのデータを記録できる「メモリーパック」の価格は未定。

100人が100とおり楽しめる『ゼルダ』

竹田「NINTENDO64用のディスクドライブは，1枚あたり64メガバイト（＝家庭用ゲーム機でよく使われる単位で言うと512メガビット）のデータを記録することができ，そのうちの最大で20メガバイトをユーザーが書き換えることができます。シークタイムは150ms，データ転送速度は1メガバイト／secですから，一般に言われる6～7倍速CD-ROMに相当するスピードですね」



▲本邦初公開されたNINTENDO64の本体基板。想像以上にスッキリとコンパクトにまとめられている

スーパーマリオ64(仮)
三次元の不思議世界をマリオが駆け回る。クッパをジャイアントスイングで投げたり等，多彩なアクションが可能。



ウェーブレース64(仮)
水上を舞台にしたレースゲーム。揺らめく水面，飛び散る水しぶきが美しい。通称「水F-ZERO」。



パイロットウィングス64(仮)
各種乗り物で空中を飛び回るスカイスポーツ・シミュレーション。3Dスティックで微妙な操作感覚が楽しめる。



スターフォックス64(仮)
スーファミの名作3Dシューティングをグレード・アップ。画面下のウィンドウにフォックスがいるのに注目。



来年末発売予定という“書き込み可能な磁気ディスク”について，これ以外にも竹田氏からいくつかのコメントがあった。以下に列記してみよう。「本体の底のEXPANDコネクタに接続して使うようになります」「時計機能を持たせたいですね」「ディスクのサイズは3.5インチディスクよりも少し大きいくらい」「ZIP－DISKではありません。材料は，あるメーカーのものを使っていますが，ドライブ自体は任天堂オリジナルのものです」

☆

宮本「100メガショックと言われるソフトの5～6倍のデータが1枚のディスクに入るわけですね。ただ，ムービーの再生はできないと思います。3秒ぐらいのシーンを使い回すことなら可能だと思いますが」

宮本・竹田両氏ともに，NINTENDO64用ディスクでムービーの再生はできないと明言していた。この発言の裏には，おもしろいテレビゲームを作るのにムービーは必要ない，という任天堂の確固たる信念がうかがえた。

☆

宮本「スーファミで『シムシティー』や『マリオペイント』を作ったときに，バックアップRAMが足りなくて，やりたいことをすべてはやれなかった。書き込み可能なディスクは，そういうゲームを救うことができると思うんです。データ生成型のゲームが作りやすくなると思いますよ。今『ゼルダの伝説64』を作っているわけですけど，100人が100とおりのストーリーを楽しめる――実際にはむずかしいでしょうけど，そういうものを目指して開発しています」

磁気ディスクでのソフト開発について，宮本氏はほかにも「このメディアを使うこと自体がゲームのアイデアになる」という発言もしていた。一例として「『マリオカート』でゴーストカーを100種類ぐらい登録しておいて，そのゴーストカー同士を競わせて遊ぶ」というアイデアを挙げていたが，まだまだいろいろな考えがあるような口調だった。

『スーパーマリオ64』のコンセプトは？

と，ここまで説明会が進行したところで気がついた。スペックやサード・パーティの構成についての質問ばかりで，肝心なゲーム自体がどのように変わるのかという質問がでてこないのである。世界を代表するゲーム・デザイナー，宮本　茂が目の前にいるのに，だ。いてもたってもいられなくなった僕は終了間際に手を挙げ，宮本氏に聞いてみた。

まず，『スーパーマリオ64』の開発コンセプトについて。『スーパーマリオ64』は，これまでの『スーパーマリオ』とは明らかに別物である。体験したことのないようなプレイ感覚と映像を実現していることはたしかなのだが，2Dの『スーパーマリオ』にあった以下の二つの駆け引きの要素がなくなっている。

①1対多の駆け引き……ポリゴンの表示枚数の関係からか，1画面内に多数の敵が表示できないようなので，ノコノコを順番に踏んづけていくようなアイデアを実現しにくい。

②ドットの駆け引き……3Dスティックを採用したことにより，たとえば4ドット以内でボタンを押せば飛び越せるといったようなシビアな入力を要求することができなくなった。

こうした制約の中で，『スーパーマリオ64』はどのように作られているのだろうか。

宮本「マップを制作する人間たちも，マリオの性能をきちんと決めてくれないとマップが作れないと言っていたんですが，今回はそうじゃない，と。“何ドットで乗れるか”という定義を捨てるところからゲーム作りをはじめています。『スーパーマリオ1』の持っていた，おもしろさの別の要素を掘りだしてみよう，ということですね。プレイヤーが3Dスティックで操作して，落ちてイヤになるか，楽しくてもう一度やろうと思うかは，僕ら作り手の腕しだいだと思ってますし」

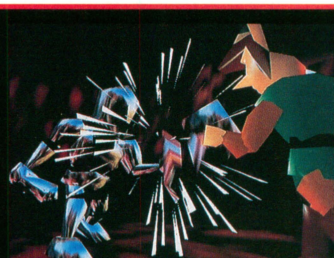
『スーパーマリオ1』のおもしろさの別の要素！――いったいどんなものになるのか，楽しみで仕方がない。そしてもうひとつ，宮本氏がNINTENDO64で2Dのゲームを作っていないのかということも尋ねてみた。

宮本「作ってますよ。初心会ではデータのコードが決まっていなかったのでお見せできなかったのですが，半年以内にお披露目できると思います。2Dでもかなりおもしろいものができるんですよ」

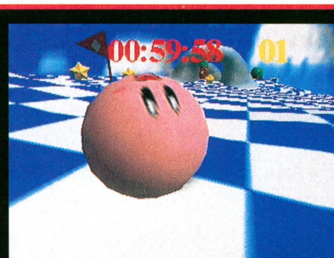
宮本氏が作るゲームは，この業界に関わる者にとって必須教材と言っていいだろう。NINTENDO64のゲームに注目すべし！



スーパーマリオカートR(仮)
コースに高低差がつけられ，登場キャラにワリオが加わった。画面を4分割しての4人同時プレイが可能。



ゼルダの伝説64(仮)
書き込み可能な磁気ディスク用として開発が進められている作品。写真のように，主人公がポリゴンで描かれる？



カービィボウル64(仮)
ベーゴマのように敵をはじいたり，ボードに乗って坂道を下ったりと，アナログな操作感覚を重視した作品。



バギーブギー(仮)
バギー車を使った撃ち合いゲーム。パーツをカスタマイズすることで，自分だけのオリジナル・バギーを作れる。

俺コレ

俺：ベニー松山

イエースザッツライト!

スーパーライト　メンソール

SUPER Light Menthole

謹賀新年 今年もよろしく

あけましておめでとう。俺だ俺だベニ松だ。

2月号なのにヘンなのーとか，でもコレ書いてるのは印刷の工程上去年なんだゼーとか，スレたことを言うヤツはもう俺は知らん。とにかく新年最初に目に触れる記事にはおめでとうだ。ハッピーニューイヤーだ。

ま，軽く近況から。先日，友人宅にオーストラリアからベジタリアンのギャルがホームステイするという話を聞いてさっそく遊びに行ったのだが，実際には自分の母親と同じ年代の，肉などいくらでも平らげてしまう体格の良いミセスがそこにいた。いや，彼女との会話が楽しくなかったワケでは決してない。しかし，情報の伝達としては百人ほど間に挟んだ伝言ゲーム並みにねじ曲げられていたと言える。ちなみに「イエースザッツライト」とか言ったら笑われた。やっぱしね。

今月もM：TGの虜(とりこ)! カードのコンボにレッツトライ!

さて，年が明けても俺の頭は先月紹介した『マジック・ザ・ギャザリング（M：TG)』のことでいっぱいである。

で，今月は，前回説明が舌足らずなままに終わってしまった“カードのコンビネーション”とはいかなるものであるのかを補足解説していこうと思う。

M：TGが互いの体力点をケズり合って勝敗を決める（かなり乱暴な表現であり，ほかにも敗北する条件はあるのだが）というルールは前回触れた。ここではその手段の中でもポピュラーな，モンスター（クリーチャー）を召換(しょうかん)しての攻防を例に挙げてカードのコンボを説明してみよう。



◀ドワーヴンウォリアーズをタップしたところ。あとから攻撃値が2を越してよいという記述が読める?



▲攻撃値が1を越えるクリーチャーにはブロックされない能力を持ったものや，相手側クリーチャーをブロックできなくするスペルカードなどもある

まず，プレイヤーAは場に何体かのウォール（壁）クリーチャーを召喚しているとしよう。このウォールに分類されるものは自ら攻撃することはできないが，体力が7～8ポイントに及ぶものもザラにおり（ちなみに一般的なクリーチャーの攻撃値は1～3程度に過ぎない)，敵クリーチャーの攻撃を防御する点においてはまさしく鉄壁を誇る。

対するプレイヤーBはクリーチャーの数だけ見れば劣勢で，キャリオンアンツ（屍肉喰らいの蟻軍団）という0／1（攻撃値／体力）クリーチャーと，ドワーヴンウォリアーズ（ドワーフの古強者たち）という1／1クリーチャーの，2枚のカードしか場にでていない。Aに攻め込まれる心配はないが，こちらから攻め込んでも数に劣るから確実に壁でブロックされてしまう。

しかしながら，ドワーフたちはタップ（カードを横に曲げる：行動を終了した意味合い）することで目標の，攻撃値が2を越えないクリーチャーをブロック不可能にする能力を発揮する。これでまず蟻軍団が壁に阻まれないようにすることができるワケだ。

つぎに蟻軍団だが，こいつらは土地カードなどをタップして抽出するマナをつぎ込むことで1マナにつき攻撃値と体力を1ポイントずつ，無制限に増大することができる。つまり，仮にここでつぎ込めるマナが10あるとすれば，蟻軍団は10／11クリーチャーとなってしかもブロック不可能の10ダメージを直接Aに与えることができるのである。

このコンボの要点は，蟻軍団がドワーフの能力を使ったあとで攻撃値を増やせる点にある。非常に一般的で初歩的なコンボの一例だったが，これでカードコンボなる概念が少しでも理解してもらえれば幸いだ。

ニコチン・タールの部屋

とかなんとか書いてみたが，やっぱりこれじゃあM：TGをやったことのない読者諸君にはワカるはずがない。将棋だって麻雀だって，ルールブックや解説書をながめているより実際に遊びながら教えてもらったほうがはるかに理解できるもんね。かく言う自分だって，買ってはみたものの最初はさっぱり意味がわからなくて，すでにプレイしていた友人を呼びつけてレクチャーしてもらったものなあ(またこの友人の教えてくれたことがまちがってたりするんだ)。今はほぼ理解していると思うんだけど，なにぶんにも日本版じゃないからルール確認するだけでも大変だった。

えーいわかった。どうしてもって読者はこのコーナーまで応募してきなさい。俺様ベニ松が対戦して教えよう。ただし，1年以上も前からプレイしているヤツが腕試しで応募してくるのはナシね。住所氏名年齢電話番号とメッセージを書き添えて，『俺コレ・ニコチンタール』係まで。詳細は欄外ね。



▲レクチャーしてもらった日，遅くなったので友人を車で送ったところ，夜中の3時だというのに パトカーに速度違反で捕獲された。罰金ぶんでカードが箱買いできたかと思うと……（泣）

〈お便り募集〉
相変わらずベニ松への御意見御要望を募集中！　宛先は〒141東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部『俺コレ』係。加えて期間限定の対戦申し込みもどうぞ。ただしこちらは自力で東京にこれる人のみ。なお応募者多数の場合は抽選で決定します。熱いお便り，待ってるぜ!!

なんだかすごいぞ Windows95

なんだかすごいぞ95 Windows

秋葉原で行なわれた，記念すべき午前0時販売に行ってきた。いやぁ，すごい人だったね。販売を開始しても行列はぜんぜん減らないし，何度もパトカーはくるし。けっきょく，800人ほどきただろうか……。え？ もっといただろう，って？ いや，これは，サターン版『バーチャファイター2』の話。肝心のWindows95の午前0時発売のときには，忙しくて行けなかったのだ。とほほ。

Windows95のほうは，友人から聞いたところによると，深夜とは思えないお祭り騒ぎだったみたいだね。行きたかったなぁ。パソコンに関してこれほど劇的なイベントは，とうぶん訪れないだろうなぁ。見逃してしまうにはあまりに惜しいイベントだった，かな。

さてさて。そんなこんなでWindows95の発売から1か月半ほどが経過したわけだけれど，使い心地はどうだろう？ 気に入った点，そうでない点，いろいろと見えてくる時期なんじゃないだろうか？ 個人的にはインストールしたアプリケーションを削除する機能が，きちんとOSでサポートされている点が気に入っている。Windows3.1ではDLLだとか，いつのまにか増えてて，消していいものかどうか，悩んでしまうファイルが驚くほど多かったからね。Windows95では，市販のアプリケーションの場合，この削除機能を持っていないと推奨のロゴを取得できないんだそうだ。まだ数えるほどしか使ったことない機能だけど，便利だなぁ，と痛感している筆者なのだ。

オリジナルでは国産初のWindows95専用RPG

R2〜遺跡への道

■TGL ■RPG ■9,800円 ■CD-ROM

海外での発売が先行していたことも手伝って，どうしてもWindows95用ソフトは海外作品の移植が多い──と，書くことになるだろうなぁ，と思っていたのだが。1月号のWindows95専用ソフトのページを見ると，海外からの移植作品のほうが少ないんだな。

海外ではいまだにDOSモードで動作するWindows95ゲームが多いこと，もともと国内のパソコンゲーム・シーンでは比較的，95への移植がラクなジャンルがウケていることなど，いくつかの原因が考えられるのだけれど，悪いことではないと思う。この調子で，国内メーカーにはがんばってほしいものだ。

TGLは，Windows95でスタート・ダッシュをかけてがんばりを見せている代表的な国内メーカーのひとつ。ここで紹介する『R2』は国産初のオリジナルRPG。Windows95から時をおかずしてオリジナルのゲームをだした，というだけでなく，Windows95のセールス・ポイントのひとつ，高速なゲームの実現に威力を発揮するという「Direct Draw」を利用している点に注目したい。ここにTGLの〝攻め〟の姿勢が感じられるのだ。

さて。ゲーム内容に目を向けてみよう。おもしろいのは，その経験値システム。基本的には個々のキャラクターの経験値よりも，パーティ全体の経験値を優先させている点だ。ゲームの終盤に向けて別人のようにキャラクターが強くなっていくという不自然さを，パーティー全体がそろうことによる集団の強さとしてとらえ，解消しようというのだ。また，戦闘システムも，キャラクターの進行方向やフィールドによって，背後攻撃や挟み撃ちなど陣形がかわり，状況に応じた戦略を必要とさせることで，義務的な印象を薄めさせようとしている。単調な経験値稼ぎにもおもしろさを見いだすユーザーもいるわけで，評価がわかれる部分ではあるだろうが，おもしろい試みかもしれない。



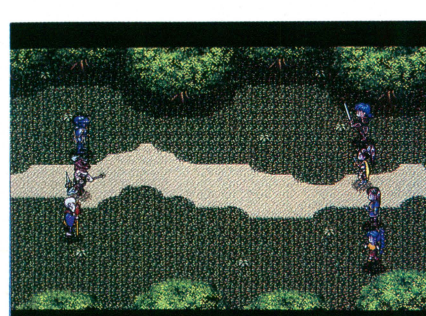
▶移動画面。キャプション・バーなどが表示されないため，一見すると，Windowsなアプリケーションには見えない。Direct Drawのおかげか，スクロールもスムーズだ



▲妹のマキ，愛犬ガロとともに，シャロンの失われた記憶を取りもどすための旅にでる主人公ハイト。シャロンの持っていた先史文明の遺物である〝レアタイト〟でできた宝剣が，有力な手がかりになるといいのだが



▲モトフ村の酒場で出会ったゴルドラークは，シャロンの持つレアタイトの宝剣に興味を示す。ハイトたちの旅の目的を聞き，ゴルドラークは道先案内としてみずから名乗りをあげ，ハイトたちの仲間に加わることになる



◀これが戦闘シーン（開発途中版）。パーティの進行方向などによって挟み撃ちといった陣形が決まる。パーティ内で誰を前衛，後衛に割り振るかも重要。戦略性が付加されている

Microsoftがはなつ32ビット3Dシューティング

Microsoft Fury³

■Microsoft ■3Dシューティング ■5,800円 ■CD-ROM

以前にも『Microsoft Dinosaurs』や『Creative Writer』など，Microsoft製のWindowsソフトをいくつか紹介したことがある。これらのマルチメディア・タイトルのほかにも，紹介したことはないけれど，『Microsoft Flight Simulator』なんていう，シミュレーションも発売されている。「Microsoft Home」というブランド名で発売されているこれらのホビー系のソフトに共通して言えることは，どれもとても完成度が高いということだ。Microsoftにとって，初のシューティング・ゲームとなる『Microsoft Fury³（フューリーキューブ）』も，その例外ではない。

――IP戦争のさなか，Terrans（テラ）は高い知性と残忍な性質を併せ持った戦闘用人工生命体〝バイオン〟を創りだした。惑星連邦は，バイオンの強力な攻撃力によってIP戦争に勝利を収めたものの，同時に危機的状況におちいる。戦争が終結したあとも，その好戦的な性質を制御することができず，バイオンはついにはTerransそのものを攻撃対象としてしまったのである。惑星連邦は強力な兵力を持つ平和維持委員会を設立し，バイオンの撲滅へと行動を開始するが，生き残ったバイオンは辺境の惑星Furyに集結，着実に勢力を整え，惑星連邦の七つの惑星を奪取に成功。バイオンはその惑星資源を利用して宇宙を支配しようと動きだした……。

これがこのゲームのプロローグ。プレイヤーはバイオン撲滅（ぼくめつ）のために立ち上がるわけだ。

バイオンを倒すためには，画面右上にあるコンパスを駆使する必要がある。このコンパスは，レーダーも兼ねていて，空中にいる敵はオレンジに，地上の敵は緑色で表示されている。また，破壊しなければならない目標物のある方角が，つねに上，12時の方向にくるように指示されている。

目標物だけを効率的に倒してつぎのステージに進むのもいいし，破壊する必要のない敵をバリバリと倒してスコアを稼ぐのもいい。地上にあるバイオンの格納庫を破壊すると，パワーアップ・アイテムが手に入ることがある。新しい武器や，シールドを補強するためのエネルギー，ターボ推進のためのエネルギー。これらのアイテムを稼ぐために，広い広いフィールドを飛び回りつづけることだって，許されている。シールドをすべて失った状態で攻撃を受けさえしなければゲーム・オーバーになることはない。あるていど，プレイヤーに遊びかたが任されているところが，このゲームのおもしろさでもあるのだ。

実際に遊んでみて，まず驚かされるのが，その画面とスピードだ。用意された3D画像を垂れ流すようなタイプではなく，自分の操作によってリアルタイムに画面が生成されていく。メモリやCPUスペックによっては「なめらか」とまではいかないものの，これだけの迫力ある3D画像が，それでもきちんとゲームになるレベルで動くのである。つくづく，Windows95には驚かされる。ハードウエアを直接にたたくことができない状況で，これだけのゲームが実現できるのだ。

しかし，だ。遅いCPUでも遊べるレベルに仕上がっているものの，速いCPU，たくさんのメモリを積んでいれば，さらに快適なゲームになるのは見えている。そうなると，やっぱりほしくなるんだな，もっと速いハードウエアが。罪作りなソフトである。



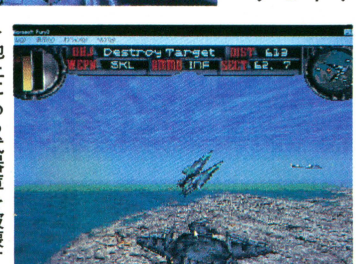
▲このグラフィック。この迫力。実際に動いているところを見てほしい。画面上部には，現在の武装やシールド強度などが表示されている。これらの情報をすばやく読みとることがゲーム上達のコツ



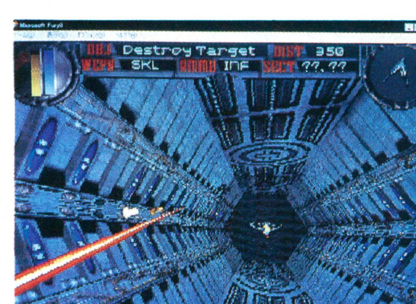
▲コンパスに黄色く表示されているのは，トンネルの入口。広いフィールドからこのトンネルを探しだすのは宝探し的なおもしろさがある



◀自機の外部からの視点に切り替えることも可能。リアルタイムにカメラ位置を切り替えることができるのは，3Dシューティングならでは



▶地上にある武器庫を破壊すると，このようにパワーアップ・アイテムが現れる。武器の場合，使える数に限りがあるので，コレクターに徹するのもテ（笑）



▲トラップ・ドアなどが点在するトンネル内部。閉塞感があるぶん，スピード感も増す。ゆっくり進むのが確実だが，高速で駆け抜ける快感も◎



▲本格的に楽しみたいなら，写真の「Microsoft Side Winder 3D Pro」など操作性のよいジョイスティックは必携。安いもの，ではなく，操作性にこだわってお気に入りの逸品を探せ

あの『Crystal Caliburn』の続編が登場だっ！

Loony Labyrinth

■リトルウィング／パトラ　■ピンボール　■12,000円　■CD-ROM



▲これは前作の『Crystal Caliburn』。アーサー王伝説を題材にした，マニアックなピンボール。Windows3.1アプリながら，リアルで高速に動作する

Windows3.1用として市販されたゲームの中で，筆者がいちばん気に入っていた作品のひとつに『Crystal Caliburn』というピンボールゲームがある。Windowsでも，MS-DOSなみに高速なアクション・ゲームが楽しめるようになるのではないだろうか？ 最初にそう予感させてくれたのが，その『Crystal Caliburn』だったのだ。

Windows自体が進化し，さまざまな工夫が凝らされてWindows95となった今，予感はちょっとちがう形で現実のものとなりつつあるわけだけれど，『Crystal Caliburn』を最初に見た当時は，とてもこんな状況になるとは思えなかった。Windows3.1では完全に無理なのか，逆に言えば，プログラミング技術でカバーできる範囲なのかどうか……。正直に言って，筆者はあの時期，『Crystal Caliburn』ほど楽しめるWindowsなアクション・ゲームに出会えるとは思っていなかった。スピードだけではない。台のデザインやグラフィックなど，ホントによく考えられ，練り込まれ，長く遊べる完成度の高さを有していたのだ。

ここで紹介する『Loony Labyrinth』は，その『Crystal Caliburn』を作ったリトルウィングの作品だ。マニュアルには，『Crystal Caliburn』が，複雑で役の種類も多いエキスパート向けなものであったのに対し，個々の役は単純で，ビギナーにもわかりやすく，手軽に楽しめるものとして設計されている，とある。これら二つのピンボール・ゲームは，それぞれにきちんと特徴づけされた一対の作品として見ることができるのだ。

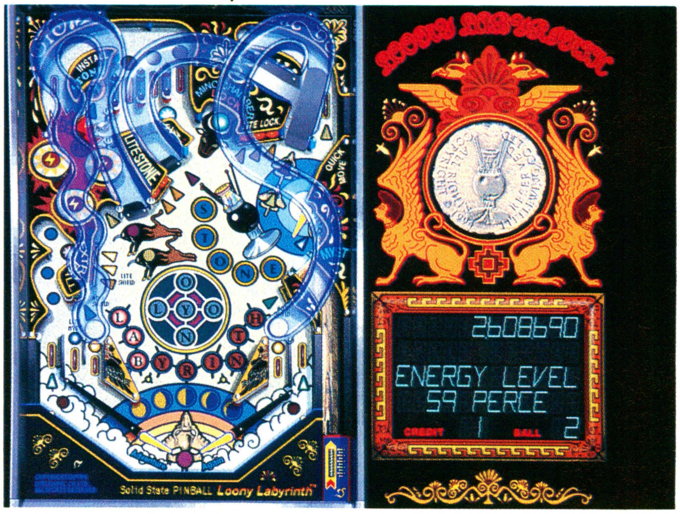
マニュアルのその対比の部分を読んでから，ディスプレイに映しだされる画面を見てみると，たしかに，見た目は『Crystal Caliburn』よりも『Loony Labyrinth』のプレイ・フィールドのほうが，シンプルにできている。しかし，実際に遊んでみると，言われるほどカンタンではないのだな。けっこう長く遊べはするんだけれど，あまり点数を取ることができないのだ。エキスパート向け，ビギナー向け，というのは，二つの作品を比較したときの話なのかもしれない。高得点をねらい，マニュアルにあるような役をそろえようとしてみると，やっぱり思いどおりの場所に，確実に，しかもタイミングよくボールを打ち込む技術が要求される。当然といえば，当然か。だからこそ燃えるわけだし(笑)。完成度の高さは相変わらず。コンピュータで遊べるピンボールの中では出色のデキと言えるだろう。

前述の〝役〟についてだけれども，今回の『Loony Labyrinth』は，ギリシャ神話にでてくるミノタウルスの迷宮が題材になっている。プレイヤーの役どころは，2000B.C.へ向けて時をさかのぼろうとしている勇者テセウス。役をそろえてタイムマシン(ルーニーマシン)を動かし，ミノタウルスに捧げられた生けにえを助けなければならないのだ。ふだんはマニュアルなんて読まないよ，という人も，このゲームばかりは読んだほうがいいと思う。初心者向けのテクニックも解説されているし，ストーリー設定と，そこに由来するいくつもの役を踏まえてから遊ぶと，ピンボールは格段におもしろくなるからね。

この『Loony Labyrinth』は32ビットなアプリだけれど，Win32SとWinGの二つのシステムにより，3.1でも遊ぶことができる。また，Windows95だけでなく，NTで動くようになっているのも，大きな特徴だ。



▲透明な立体ランプは前作にもあったが，この三つ目のフリッパーは『Loony Labyrinth』にしかないギミック。使いこなさないと高得点は望めない



▲プレイ・フィールド全景。たしかに『Crystal Caliburn』よりシンプルで初心者向けに見えるけれど，手ごたえとその完成度のほどは変わらない

日本語版Windows95よりも先に発売されたWindows95専用国産ソフト

ブルー・シカゴ・ブルース（Windows95専用版）

■リバーヒルソフト　■AVG　■7,800円　■CD-ROM×5

CD-ROMが5枚組。これだけの大容量を誇るソフトはあまり見ない。シカゴ・ハリウッドでロケを敢行したという，そのムービー・シーンにどれだけ気合いが入っているか，また，どれだけ長いシーンが収録されているかを表わしている容量だ。そう，同社の「J.B.ハロルド」シリーズ最新作は，実写取り込みによるムービー・シーンで展開する，推理モノのアドベンチャー・ゲームなのだ。

レーザーアクティブからWindows3.1，そして新世代機へと移植されたこの作品は，Windows95の発売日よりも前にWindows95専用版が発売されたことでも話題になった。

じつはページのタイトルにこそ『ブルー・シカゴ・ブルース』とは書いているけれど，今回，ここで紹介するのは，リバーヒルソフトが同作品を皮切りに展開するという「Windows95ミステリーセレクション」についてである。

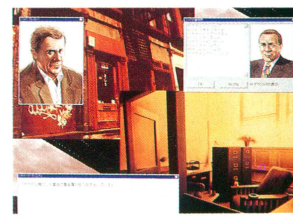
同社は「J.B.ハロルド」シリーズと，藤堂龍之介を主人公にした「1920」シリーズという，2本の人気AVGシリーズを抱（かか）えていた。これに，シンキング・ラビット社の作品である『道化師殺人事件』と『時を越えた手紙（パソコン版原題：カサブランカに愛を）』の2本を加え，Windows95専用ソフトとしてリメイクし，つぎつぎにリリースしていくという。これが，名づけて「Windows95ミステリーセレクション」なのだ。右に掲載した表を見てほしい。これだけのタイトルが，これから発売されていく予定だ。『ブルー・シカゴ・ブルース』と第2作目の『マンハッタン・レクイエム』がすでに発売されていることを考えると，Windows95版はオリジナルの発表順とはちがった順番で「J.B.ハロルド」シリーズを追いかけることになるが，ファンにとってはリメイクされるだけでも朗報。『黄金の羅針盤』以降，新作が発表されていない「1920」シリーズも，これを契機に新作が登場したりして……。



◀最初にリリースされたのがレーザーアクティブ版ということもあって，オープニングから，ゲーム中から，実写取り込みによる動画が流れっぱなし。雰囲気作りはナカナカのもの



▶捜査線上に浮かび上がってきた場所や人物のところには，このマップ画面で移動することができる。移動できる場所が増えていくということは，捜査の進展具合いを示している



◀「J・B・ハロルド」シリーズ第2話『マンハッタン・レクイエム』。原作よりも雰囲気ある画面に

発売予定ラインナップ	
マンハッタン・レクイエム	発売中
琥珀色の遺言	96年3月20日頃
殺人倶楽部	96年6月頃
道化師殺人事件	96年7月頃
黄金の羅針盤	96年9月頃
時を越えた手紙	96年11月頃
殺意の接吻	96年12月頃
D.C.コネクション	97年3月頃

Windows95 ミステリーセレクション

右上の表や本文などにもあるように，「Windows95ミステリーセレクション」には，シンキング・ラビット社の2作品も含まれている。しかし，ここでは今後発売される予定のリバーヒルソフト社のタイトルにしぼって紹介する。なお，写真は『D.C.コネクション』がPC98版であることをのぞき，ほかのものはX68K版を掲載している。

琥珀色の遺言

藤堂龍之介が主人公の探偵をつとめる「1920」シリーズの第1作。琥珀館という名の洋館を舞台にくり広げられる推理劇で，オリジナルの発表当時は，渋くセピア調でまとめられたグラフィックが話題になった。



▲サブタイトルは『西洋骨牌連続殺人事件』。大正時代を舞台にしたノスタルジックな雰囲気が特徴だ

D.C.コネクション

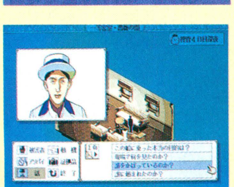
『ブルー・シカゴ・ブルース』の直前，つまり「J.B.ハロルド」シリーズの第4作めにあたる。J.B.が勤務するリバティタウン警察署長がワシントンで殺害された。署長の息子が容疑をかけられてしまうが……。



▲殺された警察署長が持っていた秘密書類が消えた。犯人はほんとうに署長の息子なのだろうか？

黄金の羅針盤

1920年代を舞台に，藤堂龍之介の活躍を描く「1920」シリーズ第2作目。前作は洋館，今回は翔洋丸という外洋客船が舞台。閉鎖された空間での推理劇というスタイルが確立したものの，これ以降……。



▲根強いファンも多かったこのシリーズ。今回の再発売を機に続編の登場が待たれるところだが……

殺人倶楽部

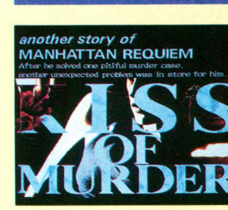
記念すべき「J.B.ハロルド」シリーズ第1作目。これがJ.B.のデビュー作のはずなのだが，発売予定は6月。若き実業家ビル・ロビンズ殺人事件を追うJ.B.の前に，20年前に迷宮入りした事件が浮かび上がる……。



▲写真は，グラフィックやサウンドがリニューアルされて再登場したX68K版の『マーダークラブDX』

殺意の接吻

「J.B.ハロルド」シリーズ第3話にあたるこの作品は，第2話『マンハッタン・レクイエム』のアナザー・ストーリー。キャラクターや舞台設定はそのままに，まったくちがうシナリオを楽しむことができるのだ。



▲Windows95版でもグラフィックなどが流用されるかどうかは未定。大きな変更がなされる可能性も？



佐久間亮介の海外ゲーム拝見記

DOS/Vパソコン おススメゲームはこれだ

(DOSコレって呼んでね)

夏から冬にかけてさまざまなタイトルの登場したDOS/Vゲーム。そこで久々にこのコーナーの登場となるわけだ。しかし新たに登場した作品すべてをフォローするのは無理というもの。そこで良質なものの中から，さらに優れた7タイトルを紹介しよう。

快適なゲーム環境を整えてしまおう

まずは少々，堅い話からはじめよう。家庭用テレビゲーム機とは異なり，パソコン・ゲームはハードウエアの能力に大きく左右される。パッケージに書かれている動作機種の項目に記されているのが，そのソフトウエアを十分に楽しむために必要とされる最小限のハード構成なのはご存じのとおり。これが海外ゲーム，しかもDOS/Vパソコンのものになると，要求されるスペックは非常に高いものになる。PentiumクラスのCPUが要求されるのは，当たり前の世界なのだ。

では，ハードウエアの性能は何で決まるのか。国内パソコンの影響だろうか，どうしてもマシンの心臓部ともいえるCPUの性能のみで全体のスペックを判断してしまうユーザーが多い。しかしDOS/Vパソコンの世界では，CPUのみがすべてではない。そこで，快適なゲーム環境を得るために，今後必要とされるであろう三つの周辺機器を簡単に説明しよう。これからDOS/Vパソコンを購入しようと思っている人は，ぜひ参考にしてもらいたい。



▲ポリゴンはパソコンの性能がモノを言う。ビデオカードの交換は手軽に描画速度を強化できる。自分のパソコンで動作するかを確認してから購入するようにしよう

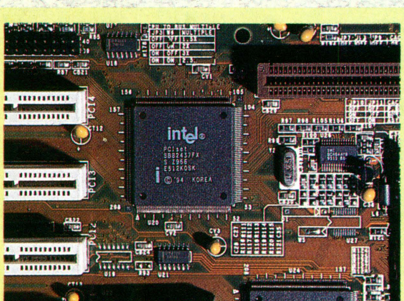


◀ダイヤモンド社から発売された話題のEdge 3DはWin上で能力を発揮する。DOS上での描画速度は遅いので注意

Direct APIはDOS/Vゲームを駆逐する?

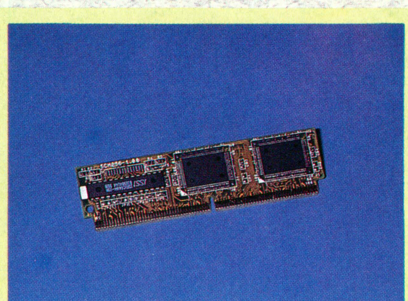
Direct APIとは，Windows95に盛り込まれる支援プログラムの一種。このプログラムはWindows95上にて，DOS/Vと同レベルのゲームの開発を可能にした画期的なものなのだ。当然，今後登場するであろうゲームはWindows上でのものがメインとなり，DOS/Vゲームは徐々に消え去っていくことだろう――。事実，ビジネス・アプリケーションは完全にWindowsへ移行している。DOSで十分なんて保守的な考えかたでは，これからのゲームにはついていけないぞ。来年以降はWin95の時代となるはずだ。

現在のPentiumを支える三つのアイテム



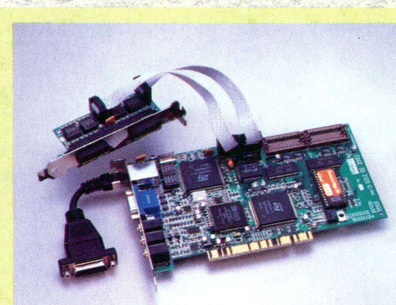
CHIP SET
TRITON

これまでのPentium搭載のパソコンは，CPUが高速なだけであり，周辺をサポートするチップや周辺機器はその速度についてこれなかった。それを打破するために作られたのがコレ。チップセットとしては第三世代にあたるものだ。



SECOND CASH
Pipeline Burst SRAM

CPUからの命令を保管し，転送するキャッシュメモリ。このPipeline Burst SRAMはPentiumの性能を最大限に引きだすために作られた高速な転送方式を採用している。装着後の処理速度の向上は感動もの。



VIDEO CARD
3Dカード

画面の描画速度を決定的にするのがビデオカードの性能。カードに搭載されているチップにはさまざまな種類があり，Win上でのみ最大の効果を発揮するものも。今後のWindows95環境を考えるなら3D対応カードがおすすめ。

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。
また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料（消費税込料金となっております。）

電　気　店	¥15,600	マイコンピュータマガジン	¥6,840
ラジオの製作	¥ 8,160	マイコンBASICマガジン	¥5,760
電波新聞縮刷版	¥80,000	OAビジネスパソコン	¥6,600

■ 年間購読の特典

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③マイコンピュータマガジン・OAビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。
①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。
※振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。
お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意
この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。
また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。
（郵政省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

払込取扱票

02	東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）	金額 千 百 十 万 千 百 十 円
00150-3-51961	※
加入者名 株式会社 電波新聞社	料金 / 特殊取扱

通信欄

※ 定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
*新規 継続	年 月号より 年間	円
御希望誌・ソフト・グッズ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ 送付先住所 □□□-□□	産業分類	所属又は職種
フリガナ 送付先御氏名	電話 TEL	年令 才 / 性別 男・女

払込人住所氏名 （郵便番号　　　） ※

（電話番号　　－　　－　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号	00150-3 通常払込料金加入者負担
	右詰めにご記入ください 51961
加入者名	株式会社 電波新聞社
金額	千 百 十 万 千 百 十 円 ※
払込人住所氏名	※
料金	（消費税込み） 円
特殊取扱	

受付局日附印

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）

図解エレクトロニクス工作⑨	1,800円	〒310円	通信サービスのしく
世界の非静止衛星通信	1,400円	〒310円	スーパーMIDIデータ・コレクショ
第3級アマチュア無線技士受験マニュアル	2,000円	〒310円	オールアバウト・真サムライスピリッツ上/下
特殊無線技士受験マニュアル	2,800円	〒380円	マルチメディアの基礎技
DCC, MDガイドブック②	1,200円	〒310円	アマチュア無線技士受験マニュア
新ビデオ技術ハンドブック	2,300円	〒380円	衛星のすべて（改訂版
パソコンBBS電話帳	2,000円	〒380円	エレクトロニクス用語辞典・改訂
TVのすべて	1,900円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試 問題集3級・4
VTRのすべて	1,900円	〒310円	衛星放送の越境と自由
4アマ完全合格	1,160円	〒240円	オールアバウト・ナムコ①/
WS-Works Ver.3がわかる本	1,900円	〒310円	アマチュア無線運用マニュア
新・パソコンキャプテン通信スタータブック	3,900円	〒260円	米コンピュータ企業の興
まんが電気学入門	1,200円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本1
家電産業成長の軌跡	1,800円	〒310円	たのしい電子工作
アンテナ・クラフト・マニュアル	1,750円	〒310円	これから始める人の電気学入門

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお

東京本社	03－3445－8201(ダイヤルイン)	関東総局	0273－26－3206	神戸
大阪本社	06－203－3361	静岡支局	054－254－6405	広島
西部本社	092－431－7411	新潟支局	025－245－2526	高松
名古屋支局	052－261－4541	松本支局	0263－36－2266	下関
札幌支局	011－641－5591	金沢支局	0762－63－8661	熊本
仙台支局	022－227－7211	京都支局	075－221－8021	鹿児

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

マイコンBASICマガジン 応募カード

機種名			
プログラム名			
氏名		年令	才
住所	〒		
TEL番号		応募年月日	年　月　日

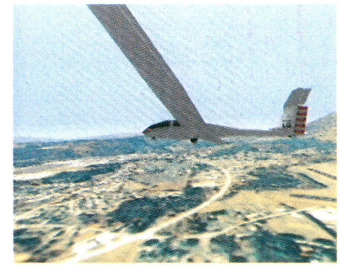
	掲載ページ	資料請求番号
ハード		
富士通	表2, 前付カラー3	1
NEC	表4	2
エス・エヌ・イー	後付276〜277	3
メディア		
帝人	前付カラー5	4
ソフト		
テイチク	前付カラー7	5
富士通ミドルウェア	前付カラー8	6
NECホームエレクトロニクス	前付カラー10	7
セガ・エンタープライゼズ	中付カラー132	8
SPS	中付カラー133	9
オークスヘブン	中付カラー134〜135	10
富士通パレックス	中付カラー136〜137	11
徳間書店インターメディア	中付カラー138	12
塚本吉彦事務所	記事中カラー186	13
セガ・エンタープライゼス	記事中カラー196〜197	14
日本ファルコム	表3	15
レコード関連		
キングレコード(ファルコムレーベル)	記事中カラー215	16
ポニーキャニオン	記事中カラー218	17
学校関連		
代々木アニメーション学院	前付カラー9	18
その他		
ビッキーズ	記事中257	19
トライ	記事中259	20
キョーワインターナショナル	後付289	21

━ あれから5か月 ── 話題作がつぎつぎと登場 ━

DOS／Vパソコンで発売されるゲームはじつにさまざま。RPGあり，『DOOM』タイプあり……。そこで今回は，「続編」「3D」「注目の新作」の三つのキーワードから選考した優れモノたちを紹介しよう。なるべく手軽に入手できるよう，国内の代理店より販売されている作品を集めている。大手パソコンショップを訪ねれば，簡単に見つけられるはずだ。



◀5年もの歳月を制作に費やしたルーカスアーツ社『THE DIG』。注目の1本だ



◀衛星写真を張り込んだ美しい画面が話題の『FLIGHT UNLIMITED』

FADE TO BLACK

■国内版発売元：エレクトロニック・アーツ・ビクター
■価格：6,800円 ■アクションAVG ■日本語マニュアル付き



コンラッドの戦いに終わりはない

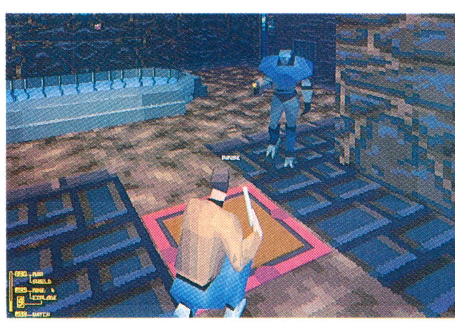
あのデルフィンソフトウェア社の手による最新作。デルフィンは，すでに家庭用テレビゲーム機にて移植版が発売されている『アウターワールド』（原題は『OUT OF THIS WORLD』）『フラッシュバック』を生みだしたメーカーだ。期待せずにはいられない。

前出の2タイトルではポリゴン技術を使用しながらも，サイドビューの2Dによって物語を表現してきたデルフィンソフトウェア。本作はそのデルフィンが満を持して放つ，完全3Dビューの作品。しかもあの『フラッシュバック』の続編なのである。主人公はもちろん，前作にてエイリアンと壮絶な戦いをくり広げたコンラッド。彼とエイリアンとの新たなる戦いが描かれていくというわけだ。

特筆すべきはキャラクターのアクションの秀逸さ。前作の人気を博した要素の一つであるリアルなアクションの数々は，画面上のオブジェクトすべてがポリゴンで描かれた本作でもきちんと踏襲されている。物陰から横をうかがう，弾薬をセットするといった動作は，見ている者さえ虜にしてしまうことだろう。



◀コンラッドの乗った宇宙船は、エイリアンたちの手により収容される



物陰に隠れている敵を撃て!!



◀平行移動を使い、正面を向いたまま障害物を回避する。前作の2Dから3Dへと視点を変えたことで、アクションの幅も広がった

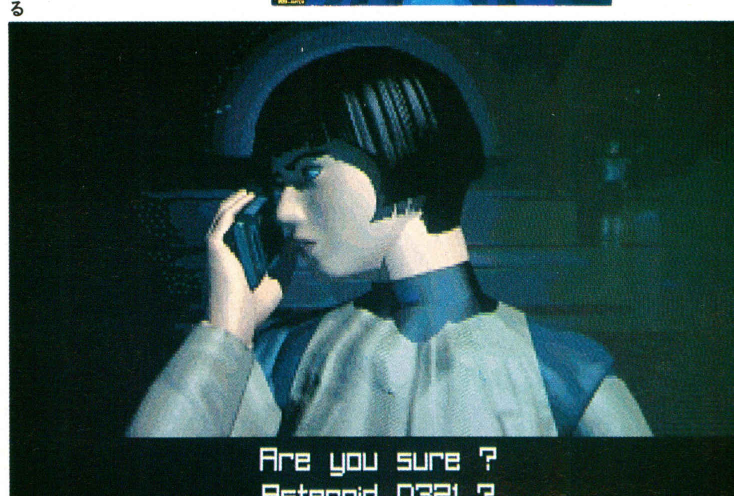
▲銃撃戦も継承。画面左下の数字が銃に装填済みの弾薬数。爆弾などのアイテムもある



◀新アクションがコレ。T字路では正面を向いたまま首を巡らすことで……



▶左右を確認することができる。主人公の動きに合わせてリアルタイム、かつなめらかに変化する視点は映画的な演出を与え、本作をさらに魅力的なものにしている



▲もちろんムービー映像も頻繁に挿入され，ドラマティックな演出をほどこしてくれる

REBEL ASSAULT II

■国内版販売元：マイクロマウス　■価格：9,800円
■ジャンル：アクション　■日本語マニュアル付き

全世界待望の続編

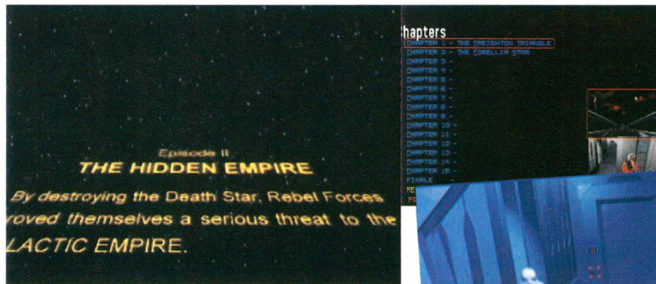
『スターウォーズ』フリークにとって最近の話題の一つに，ついに正式発表されたエピソード1～3までの新三部作があげられる。この最新作は98年公開とされているが，ことゲームに関してはすでにつぎつぎと新作が登場している。本作はその，ゲームにおける『スターウォーズ』最新作。前作『REBEL ASSAULT』のシステムをよりフレンドリーなものに改良し，新たなる世界を築いているのだ。クオリティの高い映像はファン必見。



◀当時のままの服装。なおX-WINGのパイロットがかぶっているヘルメットはY-WING編隊のもの



◀宇宙でのドッグファイトだけでなく，基地内での銃撃戦などさまざまなスタイルのステージがあるのだ



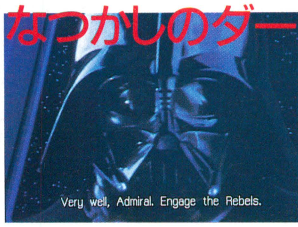
▲映画同様のタイトル。鼓動の速まる瞬間である

◀ステージごとに与えられる目的は異なる。途中経過は通常のセーブだけでなく，パスワードでも保存が可能

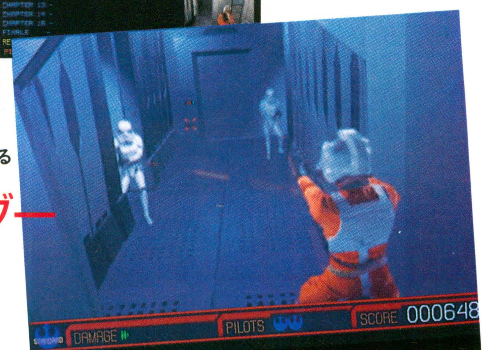


▲パソコンでここまでクオリティの高い映像が楽しめる。新三部作への期待も高まるというものだ

なつかしのダースベイダー



◀ダースベイダーの雄姿にも再会できる。ファンにとっては心ときめく一瞬だ。あの音声も健在



▲基地内からの生還はキミの腕前にかかっている！

THE DIG

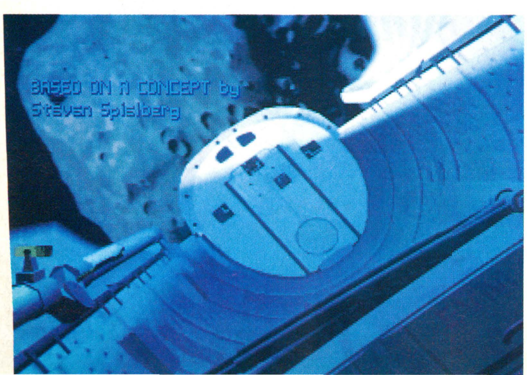
■国内版販売元：マイクロマウス　■価格：9,800円
■ジャンル：AVG　■日本語マニュアル付き

スピルバーグ総指揮による SFファンタジーが開幕！

ついに発売された，という表現がぴったりと当てはまるのが本作。と言うのもこの作品は，5年もの歳月を制作に費やし，前々からウワサのみが先行して流れていたからにほかならない。制作総指揮はあのスティーブン・スピルバーグ。映画界ではあまりにも有名な巨匠の手による作品が，ついに日の目を見たのだ。ゲーム自体は海外AVGの定番である，2D視点の画面内をキャラクターを操りつつ謎を解いていくタイプ。しかしスピルバーグの作り上げたSFファンタジーの世界は，そんな不満さえも忘れさせてくれる。さすがの一言。

特殊効果はインダストリアル&マジック社が担当！





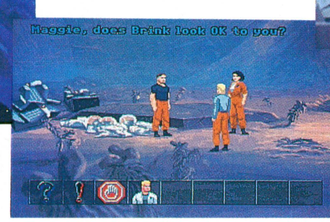


◀スタッフクレジットにもスピルバーグの名前はしっかりと入っている。ファンタジー世界がここに幕開く

◀映画のSFXでおなじみのインダストリアル&マジック社が特殊映像を担当



▲TVアニメのようになめらかに動くキャラクター。こういったシーンも本作の見どころである



◀地球に接近する巨大な隕石。これを破壊すべく旅立った宇宙飛行士たちはそこで……

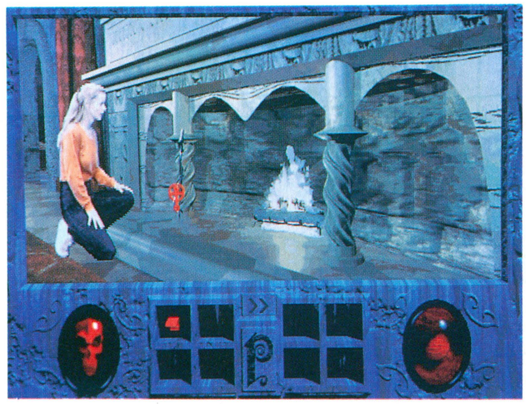
PHANTASM

■国内版販売元:シエラ・パイオニア
■価格:9,800円　■ジャンル:AVG　■日本語マニュアル付き

DOS/Vゲームはどこまで巨大になるのか

前回のこのコーナーでは，CD-ROM4枚組にも及ぶ作品を紹介した。しかし上には上がいるものである。本作のパッケージにはなんと7枚ものCDが収められている。しかもそれらはオマケとしてついてくるのではなく，純粋にゲーム本編で使用されるのだから驚いてしまう。大容量化の進むDOS/Vゲームの世界を顕著に表わした作品であろう。

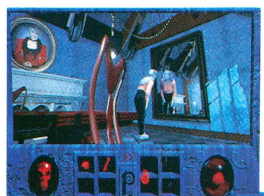
ここまで大きな容量を使用するのは，ひとえにゲーム中の映像が実写をもとにしているからだ。『THE DIG』同様にゲーム内容は，2D視点で展開されるAVGである。しかしそこに登場するキャラクター，そして頻繁に挿入されるムービーはすべて実写取り込みの映像をCGで加工したものを採用している。どうしても1枚あたりのグラフィック容量が大きくなってしまう実写映像を採用しているからこそ，7枚ものCD-ROMが必要になってしまうのだ。また，ウワサではゲーム中の過激な残酷描写が物議をかもしているらしい。



◀夜毎，悪夢にうなされるヒロイン。不気味な雰囲気を称える館は，彼女に何を訴えかけようとしているのだろうか

▼『キングスクエスト』などと同じく，本作もまた2D視点のAVGという形式を採用。海外では人気のあるスタイルだ

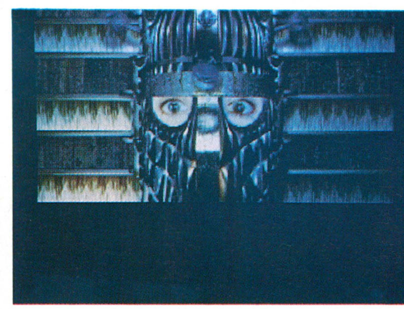




◀物を調べるなどの行動をとることで，このようなムービーが頻繁に挿入される。映像の種類は非常に多く，プレイヤーを飽きさせることがない



▶プレイヤーの行動に点数をつけていき，現在の進行状況を知らせるシステムを採用。画面上部の棒グラフが物語の進み具合いを示している



▲DOS，Windowsのどちらにも対応しているので，好きな環境で楽しむことができるぞ

FLIGHT UNLIMITED

■国内版販売元:エレクトロニック・アーツ・ビクター　■価格:8,800円
■ジャンル:フライトシミュレータ　■日本語マニュアル付き

美しいグラフィックに思わず目を奪われてしまうのが本作。衛星写真から取り込んだものをテクスチャー・マッピングに使用し，飛行機の挙動や操作方法だけでなく，映像面でも徹底的なリアルさを追求したスタッフの意気込みは素晴らしい。ただしフル・ディテールで楽しむためには，相当なマシンパワーを要するのも事実。現行の最速パソコンとされているマシンでさえ，悲鳴をあげるほどだ。



▶特別なミッションのようなものはない。純粋に空を飛ぶことを楽しむのが本作の正しい遊びかたなのだ



◀視点を自由に切り替えることも可能。ヘッドマウントディスプレイにまで対応しているのには驚かされる

SLIPSTREAM5000

■海外版発売元:グレムリン・インタラクティブ
■参考価格:4,870円　■ジャンル:レーシング

とりたてて映像が優れているというわけではないが，独特の雰囲気を楽しむ作品として本作をあげておこう。エアクラフトによるレースを題材にしたこのゲームは，グランドキャニオンの渓谷，東京のビル街などをレース場として設定することで，独自のカラーを打ちだしている。ビル街の中を急下降する快感は他の作品では味わえないもの。見落としやすい中堅どころの良質な作品のひとつだね。



▶ルールは単純。ライバルたちとのシ烈な順位争いを制しつつ，規定の周回数をこなしてゴールすればいい

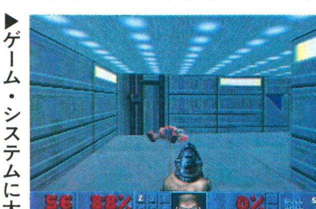


◀武器による攻撃も可能。先行するライバルたちを撃墜し，順位を上げていくのも駆け引きのうちである

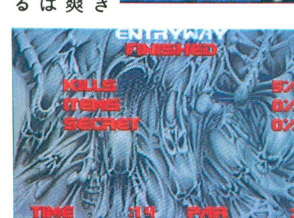
DOOM II

■国内版販売元:イマジニア　■価格:9,800円
■ジャンル:シューティング　■日本語マニュアル付き

かなり古い作品となってしまうが，原点を知るという意味であえて紹介しておこう。日本国内ではあまり大きな反響を呼ばなかった『DOOM』だが，海外での人気は目を見張るものがある。本作はその『DOOM』の正当なる続編。同じタイプの作品が数多く登場してはいるものの，やはり本家にはかなわない。この続編ではマップ構成にさらに磨きがかかり，マニアをうならせる1本となっている。



▶ゲーム・システムに大きな変更はない。敵を倒す爽快感，迫りくる死の恐怖は本作でも存分に体感できる

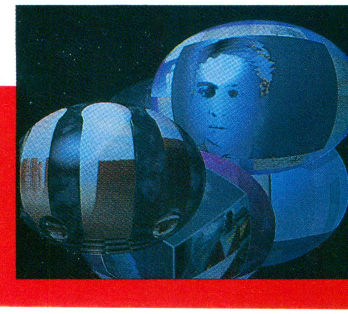


◀マップ構成は，より難解なものとなった。探索率を100%にするには，それなりの根気が必要だぞ

家族みんなで楽しく活用

HOME & EDUTAINMENT

IBM製ホーム&エデュテインメント・ソフトInformation



自称アーティストは体験せよ『ジャン・コクトーその天使愛と不死鳥術』

最近，どういうわけかコクトー(1889～1963)が話題にのぼる。狭くて深すぎる知識に飽き飽きした現代人が，デジタルという媒体でマルチメディアという潮流に乗り，トータリズムに回帰しようという今。あるときは映画監督として，あるときは劇のプランナーとして，まさにあらゆるジャンルに精通し，活躍した総合芸術家コクトーこそ，この世紀末から新時代への狭間に思いだされる人物なのではないだろうか。

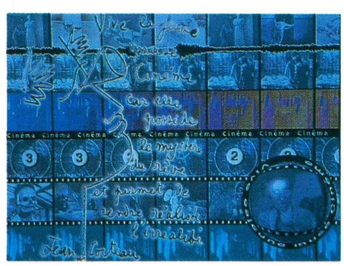
IBM『ジャン・コクトーその天使愛と不死鳥術』は，彼の生い立ちから死までの記録であり，その痕跡を我々にスミズミまで実感をさせてくれる。宇宙に広がるらせん，それはコクトーの遺伝子。我々はコクトーの頭脳迷宮に入り込む。そこは七つの大部屋と，無数の小部屋から成る，壮大な美のインタラクティブ遊園地である。

さあ，足を踏み入れよう。そして，タイトルにある「天使愛」と「不死鳥術」とは何か？その手がかりを探し求めて，コクトーのいまなお薄れることのない，いやますます輝きを増している魅力に迫ろうではないか。

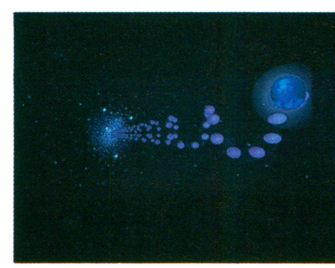
データベースのとある一室では，彼の友人関係が一望できる。美と友情にだけ生きたコクトーは，それらが侵されるときには，敢然と戦った。たとえ，ヒットラーの賞賛を受けていた彫刻家であろうとも，コクトーは堂々と彼の芸術を評価した。泥棒詩人のジュネの行為を裁判で擁護した。芸術の一大潮流であったシュールレアリズムに対してすら，「流行にしたがって夢を写す」と批判し，彼らから排撃されていた画家キリコ（1888～1978）の支持をした。ここに一貫したコクトーのポリシーがうかがえるだろう。

彼は，自分の意志を曲げてまで体制にしたがうを潔しとしなかった。むしろスキャンダルを自分の糧とした。こうした精神は，やがて死によって何度も生まれ変わる「不死鳥術（フェニクソロジー）」に発展する。晩年の諸作品で強調されるこの思想は，詩人の若い時代から，しっかりと流れて，自己改革をつねに促していたのだ。

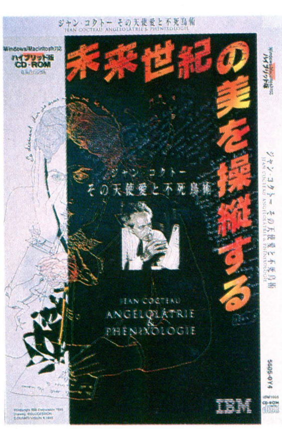
そのため，彼は今という瞬間すらつねに乗り越えることになり，「美より早く走る男」「20の頭を持つ男」と呼ばれた。当時の一般人は必ずしも彼を理解したわけではなかったが，いま彼の痕跡をたどる我々は，彼を誰よりも理解できることだろう。それは，我々の生きている時代がそうさせるのだ。



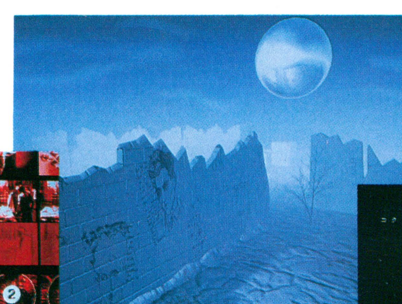
◀コクトーの美を見いだす能力は確かなもので，多くの詩人や作家を発掘してきている



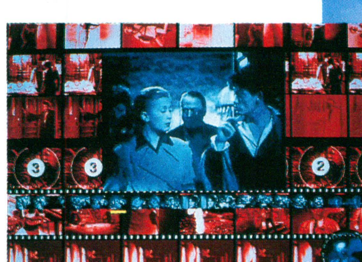
◀美の遺伝子空間をとおり，コクトーの記憶の遺伝子にまで入り込むユーザー



◀パッケージはこんなデザインになっているはず。店頭で見たら，即，購入すべし。ハイブリッドに加え，日本語とフランス語のバイリンガルというのがオシャレでよい



▲壁に描かれているのは「鳥刺しジャンの神秘」で見たものだ。……ここになぜ？



▶彼が監督はしていなくとも，演出や撮影に深く関っている映画は，しっかりと紹介する

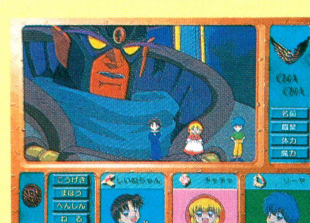


▼コクトーは多くのキーワードを必要とする。それを1から説明せずに，ユーザーから求めるようにしたのが，このデータベースの特徴

『かんぺき赤ずきんチャチャ』の画面写真を入手!!

大人気の「赤ずきんチャチャ」をテーマに，楽しい要素でいっぱいのデータベースを制作。ベーマガが本誌が店頭に並ぶ頃には発売されているだろうし，売り切れているかもしれない。ざっと収録内容を挙げれば，アイコン数十個，壁紙数十枚，名場面集（ムービー），全キャラ表などなど。スクリーンセーバーは，チャチャのファッションショーやお約束マジカルプリンセスホーリーアップまで網羅。

動作に必要な性能は，『コクトー』と同程度だ。WindowsとMacintoshのハイブリッドで，価格は6,400円（税込）にて発売中。



◀楽しいイベントや素材がいっぱい。ファンは買いのがすわけにはいかないぞ

このデータベースは，さまざまな観点で，1人のアーティストの誕生からその死までを描いている。代表的な映画のワンシーンの収録もウリのひとつだ。映画「美女と野獣」(1946)では，コクトーは徹底した美意識の追求を見せる。衣装の細部にまで徹底的に凝り，観衆はうなった。日本で戦後はじめて公開されたフランス映画もこれで，当時の観客は誰しも感嘆したものだった。獣人が鼻をひくつかせ，ディアナの像が人を射る。幻想と現実の違和感なく溶け合ったその映画は，まさにコクトーの総合プランナーとしての面目躍如と言えるだろう。データベースの旅人は，それらの映像を見て，コクトー芸術の幅広さを知ることになる。

彼は映画「オルフェの遺言」(1960)の中で，オルフェウスの奥義たる不死鳥術，死してなお復活する不屈の生命力を明らかにした。自ら扮する詩人オルフェをもって，現実と非現実，意識と無意識，現在と過去の境界線を渡り歩いてみせ，コクトーの世界には，固定された時間も空間も存在しないことを知らしめたのである。時代に束縛されないその芸術は，一種の普遍性をもって我々に直接的に響いてくることだろう。

コクトーは1963年の4月に心臓発作を起こし，10月に容態が悪化して死んだ。彼の心臓は止まったが，かつてのエネルギッシュなその鼓動は，映画監督のメルヴィルが録音をし，映画の中で使用していた。この音が，もしかすると，データベースの中のどこかで聞こえてくるかもしれない。

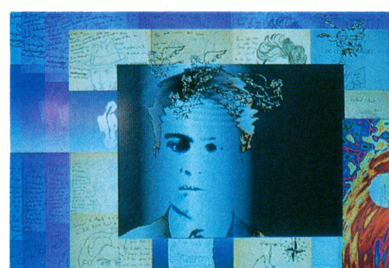
コクトーの人生に敬意を表し，デジタル・アートを極めんとした本ソフトのこと（単に遊んでいるだけではない……はず），何をしているか予想だにつかない。このマルチメディアの時代に彼が生きていれば，やはりこんなデータベースを創ってみせたのだろうか。

DATA

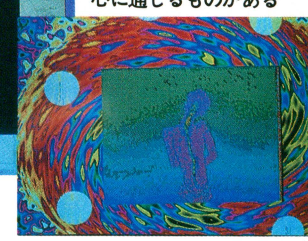
■発売元：日本IBM
■発売日：発売中
■価格：8,980円（税込／Windows&Macintosh ハイブリッド）
■動作環境（Windows）
CPU：i486-33MHz以上（66MHz推奨）
OS：Microsoft Windows 3.1以降
メモリ：7.6MB（8MB以上）
CD-ROM：倍速以上
音源：SoundBlasterPro または100%互換音源
その他：マウス，スピーカー，256色同時表示能力（640×480ドット）
■動作環境（Macintosh・PowerMac）
CPU：68LC040-33MHz 以上（LC575相当）
メモリ：8MB以上（空きメモリ4MB以上）
CD-ROM：倍速以上（毎秒300KB以上）
OS：漢字Talk7.1
その他：QuickTime2.0以上，256色表示能力（640×480ドット）

阿片の語るコクトーの孤独と大量のデッサン

コクトーを語るうえで避けられない暗い部分がいくつかある。親友以上の関係であったラディゲが若くして死んだとき，疲れ果てて阿片にひたった時代もそのひとつだ。だが，その療養中に執筆された作品は傑作ぞろいである。代表小説「恐るべき子供たち」(1929)をはじめとして，精神の安定しない状態を自分でデッサンとともに記録した「阿片」(1930)。そのほか，この時期に多く描かれた特徴的な線画が多数知られている。デッサンとモノローグからなる画集「鳥刺しジャンの神秘」(1925)から，さりげなく作品が持ちだされていることに，注意力のあるユーザーは気がつくだろう。このあたりの取り込み処理には，開発側でもかなりの注意をはらったと聞いている。



▲サイケデリックな画面によって表現されるコクトーの精神状態

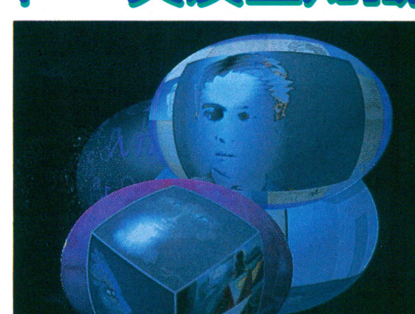


▼療養生活中には，小説とともに数々のデッサンが描かれた。疲弊した現代人の心に通じるものがある

えェあの人が!? 意外と知らないコクトー交友豆知識

ここで，コクトーと関わり合いの深かった人物らの一部を簡単に列挙する。コクトーは驚くほど多くの芸術家と親交があり，総合芸術家としての彼を語るには，その仲間を語る必要がある。これら有名人もかの詩人と親しかったのだとわかれば，コクトーへの関心もさらに高まるにちがいない。

- **ディアギレフ（1872〜1929）** ロシア・バレエ団総帥。「私を驚かせてみたまえ」というコクトーへの挑発は，名伯楽ぶりを物語る。
- **ラディゲ（1903〜1923）** 早熟の青年作家。コクトーとホモセクシャルな関係にあった。
- **ジャン・ジュネ（1910〜1986）** 男色の泥棒作家。服役回数は数知れず。コクトーに見いだされ，悪徳に満ちた傑作を発表しつづける。
- **ストラビンスキー（1882〜1971）** 現代音楽のピカソと呼ばれる音楽家。バレエ「火の鳥」「春の祭典」はあまりにも有名。
- **エリック・サティ（1866〜1925）** 屈指の現代音楽家。「パラード」では音楽を担当。
- **ピカソ（1881〜1973）** 20世紀を代表する画家。「パラード」の舞台装置と衣装を担当。



▲多くの一流芸術家を指揮して，ひとつの美の調和を創ること──それがコクトーの業績だった



これがキミにとって「真の意味」での「冒険」となる

短期緊急攻略

Revivalザナドゥ2リミックス

迷宮の歩きかた
第1回

この世界に足を踏み入れし者，もしくはこれから踏み入れんとする者たちへ

先月，PC-9801版で発売された『Revivalザナドゥ2リミックス』。なにせ元祖がARPGの最高峰とまで呼ばれた作品だけに，その購入の理由もさまざまだろう。「懐旧の想いから」，もしくは「最近のゲームにはない何かを期待して」，etc……。いずれにせよ，この世界の住民が，今後も増えていくことはまちがいない。

そこで今回の攻略では，経験者向けのシナリオである『Revivalザナドゥ2』を題材にしつつ，初心者にも「この世界で生きるためのノウハウ」を感じてもらえるようなスタイルをとってみた。『Easy』のシナリオをプレイしたとしても，きっと役に立つはずだ。

なお，本作品は，Windows95のMS-DOSプロンプトからのプレイにも対応している。詳細は245ページを参照していただきたい。

では，よい冒険の旅を。Good Luck！　　（案内人：千歳秋吉）

すべてはここから　トレーニング・グラウンド……冒険の成否が決まる場所

冒険の第一歩は，ここからはじまる。はじめに王様にあいさつし，装備一式となけなしのお金をそろえてもらったら，さっそくそのお金で自らを鍛え上げるのだ。ここでは，そのさいのノウハウについて簡単に説明しよう。

まず，絶対最優先すべきなのがCHR（カリスマ）。本作では「敵を倒して得られる金額」がある程度決まっているため，ショップで品物を安く買えるというのは大きい。できたら最大値まで上げておくとグッドだ。

つぎに重視すべきなのは，やはり戦闘に関係するSTR（攻撃力）とAGL（敏捷性）であろう。前者が低いと敵に微々たるダメージしか与えられないし，後者が低いと「なかなか攻撃が当たらない」という事態が起こる。

あとは，INT（教養）→WIS（知性）→DEX（器用さ）・MGR（魔法抵抗力）の順で重視していけば，とりあえずセオリーどおりの，問題のないキャラにはなるだろう。

もちろん，セオリーを無視して，自分の好みでキャラを作るのも自由だ。ただし，あまりにムチャな設定をすれば自らの首を締め，最悪の場合「ゲームを最初からやり直す」ハメになることもある。注意されたし。







◀一番左から，王様，武の道場，魅の道場の順に並んでいる。一度迷宮に降りたら，もう二度とここへはもどれない。あとで泣きをみないように，心してキャラクター・メイキングを行なうべし。

参考　千歳秋吉の場合

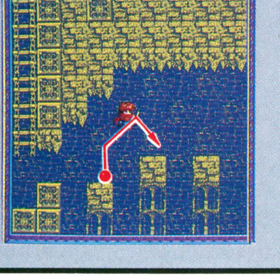
STR=70　INT=40　WIS=30
DEX=10　CHR=100　AGL=40
MGR=10

迷宮の歩きかた 基礎中の基礎　『ザナドゥ』シリーズ基本奥義，「二段ジャンプ」とは!?

この『ザナドゥ』シリーズでは，「キャラが空中にいるとき」に1回だけキー入力を受け付けている。たとえば上方にジャンプした直後に，すかさず斜めに跳ぶキーを押せば，空間を踏み台にしたハイジャンプが可能になる。これが奥義「二段ジャンプ」だ！

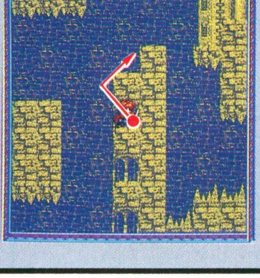
実際，『Revivalザナドゥ2』のシナリオは上級者向けに作られたせいか，これを知らないとゲーム進行に重大な支障をきたすことになる。下に並べた3枚の写真のようなケースがもっともよく用いられるので，レベル1あたりで指先の修行を積んでおくといいだろう。

奥義其ノ一「遠方跳び」



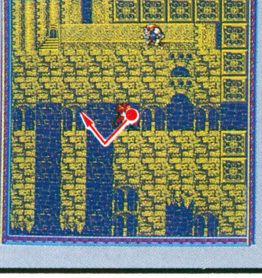
◀いったん上にジャンプしてから，すかさず斜めにキーを入れての二段ジャンプ。おもに遠方の足場に跳ぶ必要があるときに使用するテクニックだ

奥義其ノ二「ハシゴ跳び」



◀こちらは斜め→斜めという連携。ハシゴがなくたってこれができれば問題ない。まぁ，其ノ一が確実にできるのなら，とくに難なくこなせるだろう

奥義其ノ三「上昇気流」



◀「二段ジャンプ」の理屈を応用すれば，こんなことも可能。「失敗すると下まで落とされる」というプレッシャーのせいか，むずかしく思えるようだ

Level.1

とにかく生き残れ！

キビしい（？）訓練も終え，とうとうやってきた冒険世界。ところが，敵と戦っているうちにH.Pは落ち込み，あわてて病院に駆け込んでも金が足りず治療もできない……。最初は誰もがとおる「貧乏冒険者」の道である。

こういう人は以下の記述を参考にしてくれ。最初は半人前なのだから，「ゲームが軌道に乗るまで生き残る」ことを目標とすべし。

①敵とはまともに戦うな

王様はNeedleという魔法をキミに授けてくれた。これを使えば遠距離にいる敵にも攻撃できる。序盤戦はコレで戦おう。

ただし，「最後の1匹」だけは体当たりでケリをつけるのが望ましい。魔法で全滅させると，本来そいつが持っているアイテムが手に入らなくなってしまうからだ。

②ムダな成長は身を滅ぼす

経験を積めばレベルが上がる。レベルが上がれば強くなる……のと同時に，食料の消費量と鍵の値段，病院の治療費もハネ上がってしまう。レベルアップは我が身をよく見て行なうようにしよう。

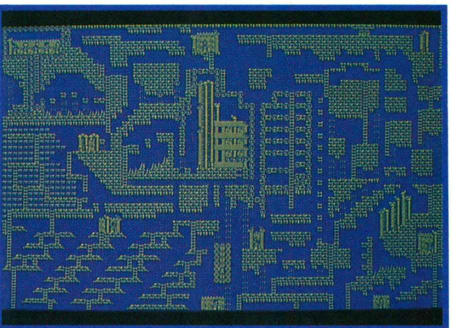
③鍵を買いまくれ！

「塔に入ったはいいが，脱出しようと思ったら帰り道用の鍵がない……」。初心者がかなりよくやるミスである。そうならないためにも，鍵は多めに買っておくべきだ。

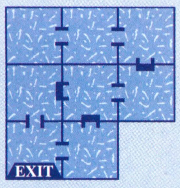
なお，鍵はキャラのレベルが最低のときに買い込んでおくことが望ましい。成長するにつれて，鍵の値段が上がっていくからだ。

……以上，キチンと守れば，少なくともこの面ではなんとか生き残れるだろう。

最初こそ最強の壁!?

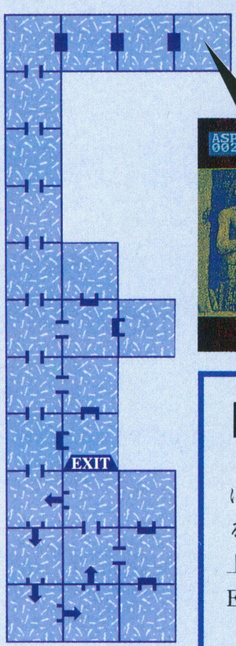


【塔1】



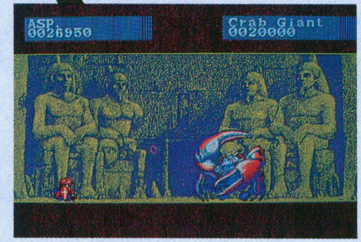
ここは部屋数も少なく，敵もさほど強くないので，練習のつもりでくるといいだろう。鍵をひとつも使わずに回れるぞ。

【塔3】



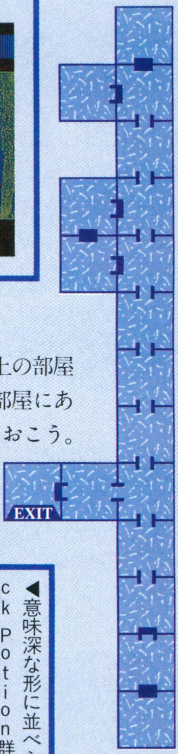
デカキャラのところに行く際には，残り鍵の数を確認するように！

なにせデカキャラのところでは，自動的にセーブされてしまうので，帰り道の鍵が足りないと，ゲームをやり直すハメになることも……。



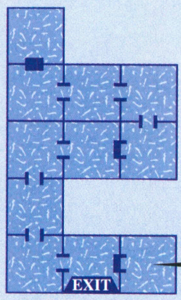
▼最初のデカキャラは巨大ガニ，Crab Giantだ。コイツを加工してFoodにしたいなぁ

【塔2】

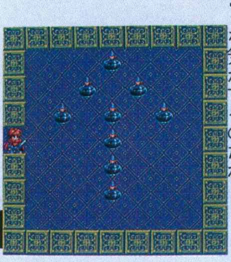


とにかくタテに長い塔。一番上の部屋にある「Mantle」と，一番下の部屋にある「Black Onyx」は必ず入手しておこう。上のほうにいる，強いFire-Elementには要注意。

【塔4】



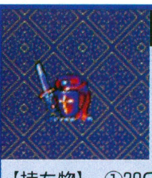
ある場所から「二段ジャンプ」を使うことでやってこれる。謎の「矢印」の向こうには秘密が……。



◀意味深な形に並べられたBlack Potion群。ここにはなにか「重要な秘密」が隠されているような気がするのだが……

MONSTERS

Orc



H.P ：300
EXP ：20～30
STR ：20
INT ：0
DEX ：25～50

【持ち物】 ①30Gold ②Red Potion ③Red Potion ④20Gold

剣を持った豚の怪物。この時期にもらえる30Goldは大変貴重だ。

Vulture



H.P ：100
EXP ：10
STR ：33
INT ：0
DEX ：40

【持ち物】 ①Lamp ②Lamp ③Lamp ④Lamp

冒険がはじまった直後によく出会う怪鳥。いつ倒してもLampをだす。

Gray Ooze



H.P ：100
EXP ：10～20
STR ：60
INT ：0
DEX ：15～23

【持ち物】 ①Key ②10Gold ③10Gold ④10Gold

スライム状の怪物。①の部隊が持つKeyは絶対に手に入れるべし。

Bgirl



H.P ：100
EXP ：10
STR ：20
INT ：0
DEX ：50

【持ち物】 ①10Gold ②10Gold ③10Gold ④10Gold

おそらくは妖精か小悪魔の類だと思われる。敏捷性が高い。

Goblin



H.P ：200～500
EXP ：10～20
STR ：60～100
INT ：0
DEX ：38～43

【持ち物】 ①Candle ②20Gold ③30Gold ④Candle

比較的強いので，武器が弱いうちは戦いを避けたほうが無難だろう。

Hag



H.P ：300～400
EXP ：10
STR ：40～55
INT ：0
DEX ：25

【持ち物】 ①Spectacles ②Spectacles ③Red Potion ④Pendant

老婆の姿をした怪物。あとのほうにでてくる部隊はスピードが速い。

Pit Viper



H.P ：200
EXP ：10～20
STR ：33
INT ：0
DEX ：17

【持ち物】 ①10Food ②10Food ③10Food ④10Food

いつ倒してもつねに食料がでてくる，通称「歩く保存食」。

Fire-Element



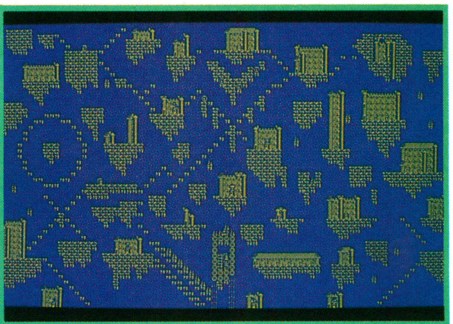
H.P ：100～200
EXP ：10～100
STR ：15～100
INT ：0
DEX ：80～100

【持ち物】 ①Lamp ②Lamp ③Lamp ④Pendant

④の部隊はバカみたいに強いので，最初のうちは手を触れないこと。

Level.2

遙かなる空中回廊

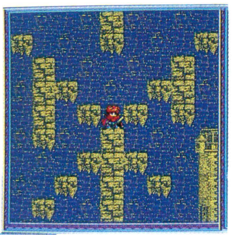


もう生活は大丈夫？

ようやく最初の壁を越えて，やってきましたLevel.2。空中を縫うように走る道が印象的な面だ。迷宮自体はそんなにむずかしくはないので，ここまできた人なら楽勝なハズ。

むしろ，キミの行く手を阻むものがあるとすれば，それは経済的破綻(はたん)だろう。より強くなった敵と戦うためにレベルアップすれば，今度は食費がキミのサイフを圧迫する。出費が入金を上回れば，どんなに強いキャラでもジ・エンドだ。いやぁ，このゲームって経済学の勉強にもなるんだねぇ（笑）。

そこで提案。この際お金の使い道を「食費」と「治療費」の二つに絞ってはどうだろうか。この面の「塔3」ではそこそこの武具が入手できるので，ムリにショップで装備を整えなくてもなんとかなるのだ。少なくともフィールドの敵を全滅させられるくらいになるまでは，この手で財政難を乗り切ってみては？

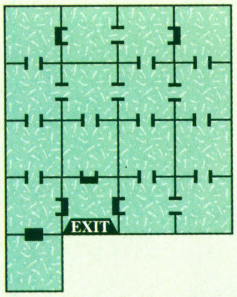


▶空中を走る道が交わるところ。この面は道のつながりさえ把握しておけばいいので，攻略自体はわりとラク



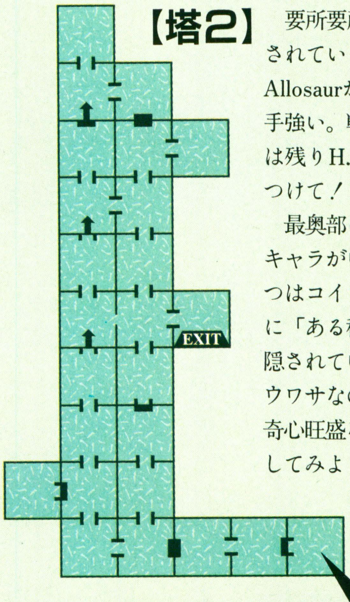
◀このレベルには宿屋がないので，治療はすべて病院で行なうことになる。レベルが上がるごとに治療費もハネ上がるぞ

【塔1】



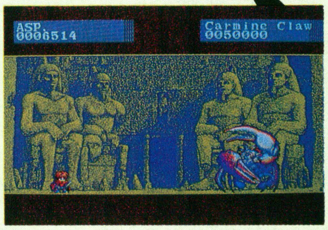
小さい塔ながらMattock，Mantleといった重要アイテムが手に入る。一番下の部屋には，Red Potionがなんと三つも置かれているぞ。

【塔2】



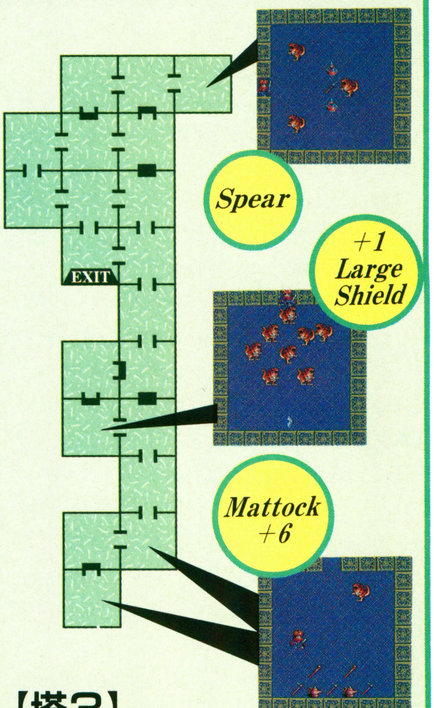
要所要所に配置されている強敵，Allosaurがかなり手強い。戦うときは残りH.Pに気をつけて！

最奥部にはデカキャラがいる。じつはコイツの付近に「ある秘密」が隠されているとのウワサなので，好奇心旺盛な人は探してみよう。



▶前面と同じカニに見えるCarmine Claw。当然こっちが強い

【塔3】



写真を見ればわかるとおり，武具，アイテムともに豊富な塔。Mattockに至っては，なんと六つも落ちているのだから，いやはや，拾うのが悪く思えてしまう。

ただし，それを守っているのが，おなじみの強敵，Allosaur。コイツらと戦うときにはRed Potionは必携だ。

MONSTERS



Scopion Giant
H.P ：600～1100
EXP ：50
STR ：86
INT ：0
DEX ：30

【持ち物】 ①Black Potion ②Black Potion ③Red Potion ④Red Potion

巨大サソリ。最初のほうの部隊は，サソリらしく毒薬を持っている。



Catle Fish
H.P ：500～1400
EXP ：60
STR ：50～200
INT ：0
DEX ：48

【持ち物】 ①Balance ②Red Potion ③Red Potion ④200Gold

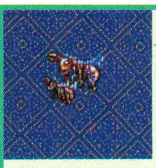
「Fish」とつくからには，やはりサカナの一種なのだろうか。



Giant Turtle
H.P ：300～1100
EXP ：70
STR ：90～130
INT ：0
DEX ：40～100

【持ち物】 ①Ruby ②Red Potion ③Balance ④100Gold

巨大なカメ。④の部隊は，カメのクセしてメチャクチャ動きが速い。



Assassin Bag
H.P ：300～700
EXP ：60
STR ：86
INT ：0
DEX ：60

【持ち物】 ①Mirror ②Spectacles ③Lamp ④Red Potion

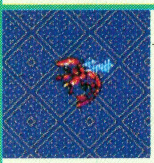
かなりの強さとスピードを持つ怪虫。塔の中で出会うとやっかいだ。



Allosaur
H.P ：700～800
EXP ：50
STR ：50～200
INT ：0
DEX ：30～60

【持ち物】 ①Balance ②Candle ③Spectacles ④Br.Potion

この面では最強クラスの怪獣。なぜか最初の部隊が一番強い。



Guinin
H.P ：600～1200
EXP ：40～60
STR ：73
INT ：0
DEX ：31

【持ち物】 ①50Gold ②70Gold ③50Food ④60Food

いつ倒してもお金か食料しか手に入らない。魔法で全滅させるべし。



Giant Lizard
H.P ：300～1000
EXP ：60
STR ：50
INT ：0
DEX ：45～55

【持ち物】 ①Lamp ②Candle ③Br.Potion ④Lamp

巨大なトカゲ。この面では再弱クラスなので，先にしとめておこう。

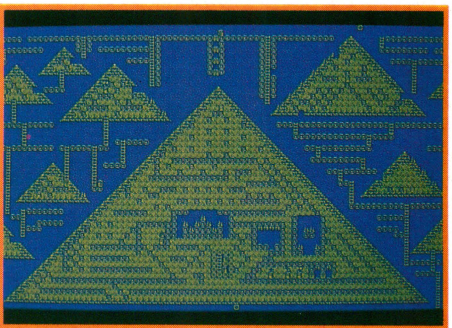


Varrdig
H.P ：500～1000
EXP ：20～70
STR ：48～72
INT ：0～100
DEX ：20～50

【持ち物】 ①60Food ②Lamp ③Candle ④Black Onyx

アライグマにも似たモンスター。④の部隊は魔法を使ってくるぞ。

Level.3 偉大なる王，ここに眠る



ピラミッドの謎

「見てのとおり」としか言いようのない巨大ピラミッド面。まぁ，すべり台なんて仕掛けがあるくらいだから，いつかはでてくるんだろうとは思っていたけれども。

このピラミッドは封鎖区域になっているため，フィールドから入るのはむずかしい。正攻法でいくなら「塔1」の中をとおることだが，これだと鍵を12個も消費してしまうので，金銭的に大変もったいない。

そこで筆者は，Level間ワープのできるアイテム「Black Onyx」を用いることにした。これならば，座標を合わせるだけでどんな場所だろうが自由に入れる。お見事！

なお，この面に登場する「Treant」には気をつけよ！　コイツを倒すと「カルマ」という値が身についてしまい，寺院でのレベルアップもできなくなってしまうのだ。

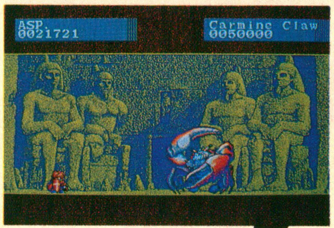
減らすにはBlack Potionを飲むしかなく，それもひと飲みで「5」しか減らない。「カルマ」には気をつけるべし。　（次号へつづく）



▲すべり台の途中に針山が!!　王家の秘宝を狙う者への罰なのか!?

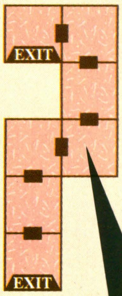


▼ついに巨大ピラミッド内に潜入成功。この中こそがレベル3の真骨頂だ

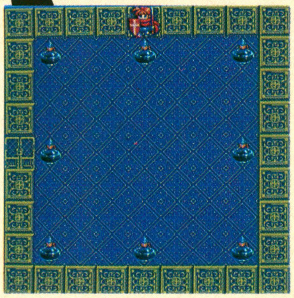


◀デカキャラはレベル2と同じ。早くカニ以外のヤツが見たい！

【塔1】

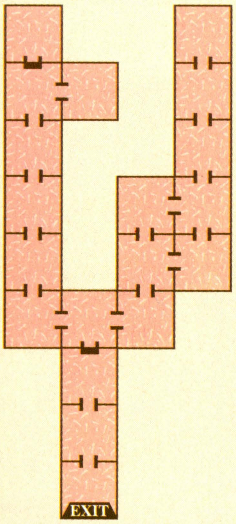


巨大ピラミッドの外と内を結ぶ通路の役目を果たす塔。中にはTreant対策のためかBlack Potionが山のように落ちている。筆者は利用しなかったが……。

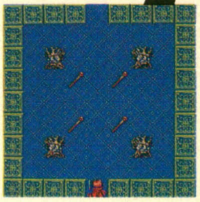


▶整然と並んだBlack Potionの群れ。これだけあるのなら，わざとTreantを倒し，あとでカルマを下げるのも手か？

【塔2】

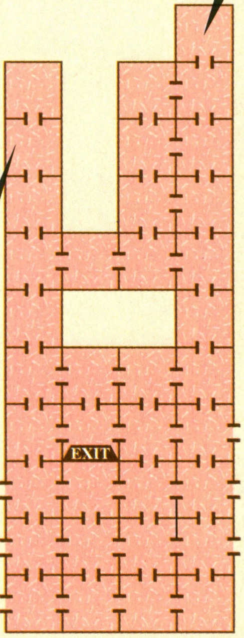


部屋数のわりには敵があまり登場しない塔。ここにも山のような量のBlack Potionが落ちている。



▲Treant出現！　倒すも倒さないように通るもキミしだいだ

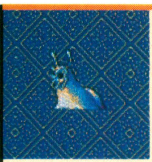
【塔3】



ここを歩く際には，マップの左端と右端がズレてつながっていることに注意してほしい。敵が少ないので探索はラクだ。

なお，中央部の空白エリアには「ある秘密」が隠されているらしい。これも探すべし。

MONSTERS



Slug Giant

H.P	1600～2600
EXP	130
STR	80
INT	0
DEX	35

【持ち物】　①Bottle ②Red Potion ③Fire Cristal ④Black Potion

巨大なナメクジ。③の部隊が持つFire Cristalは入手すべし。



Imp

H.P	1500～2500
EXP	100
STR	100
INT	100
DEX	70

【持ち物】　①80Gold ②Ruby ③90Food ④Red Potion

小悪魔。魔法を使って攻撃してくるが，そんなに強くはない。

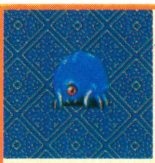


Poison Moth

H.P	2500～5000
EXP	80
STR	100
INT	0
DEX	90～99

【持ち物】　①Key ②Black Potion ③Bottle ④Lamp

非常に敏捷性の高い餓。群れをなして冒険者に襲いかかる。



Thunderherder

H.P	1000～1100
EXP	120
STR	100～105
INT	0
DEX	30～41

【持ち物】　①50Gold ②Black Potion ③Red Potion ④120Gold

ギラギラと光るボディが印象的。見かけによらず強くはない。



Dragon Newt

H.P	2000～2500
EXP	90～140
STR	60～160
INT	0～125
DEX	35～50

【持ち物】　①Red Potion ②Balance ③Spectacles ④Pendant

③，④の部隊が放つ魔法は，この面では最強クラスなので要注意。



Treant

H.P	1500
EXP	10
STR	0
INT	10
DEX	200

【持ち物】　①Demons Ring ②Br.Potion ③Br.Potion ④Demons Ring

魔法を撃ちながらワープをくり返す木の精。倒すとカルマが上がる。



Harpy

H.P	1200～1800
EXP	110～130
STR	0～100
INT	100
DEX	56

【持ち物】　①Spectacles ②100Gold ③150Gold ④Spectacles

人間の女性にも似た風貌を持つ怪鳥。コイツも魔法で攻撃してくる。

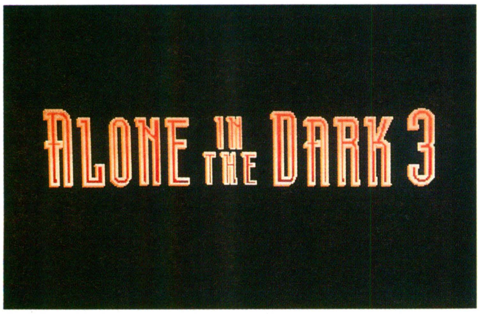


Swamp-Swing

H.P	1400～5000
EXP	110
STR	73
INT	0
DEX	68

【持ち物】　①Black Potion ②Br.Potion ③Black Potion ④Black Potion

②の部隊以外はBlack Potionを持っている。カルマ対策のため？



カーンビーの最後の戦いがはじまる！

アローン・イン・ザ・ダーク3

■発売元：エーエムティーサヴァン　■対応機種：PC-9801シリーズ(256色専用)，DOS/V　■価格：10,800円　■発売中

ポリゴン・アドベンチャーの傑作『アローン』の最新作が日本語で提供された。さらに洗練されたミステリアスな展開はハマること必至。(藪良小路)

今度の舞台は西部のゴーストタウンだ

最近ではポリゴン自体は珍しくなくなったが，やはり創り手によって差は明確になる。『アローン・イン・ザ・ダーク』は，映画的なカメラワークはもちろんのこと，ポリゴンにしかできないトリックを多数ちりばめて，視覚効果以外に活用していることが評価できる。

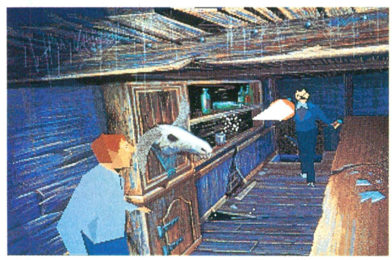
さて，今回のストーリー。場所は西部のゴーストタウン。映画「ラストレンジャー」の撮影中に消息を絶った一団の中に，第1作のヒロインであるエミリーがいたことを知り，超自然探偵カーンビーは事件解決に単身乗りだす。ところが，街に一歩踏み込んだとたん，橋は爆破され，彼は退路をたたれるのである。怪しい人影の消えた建物に残された映写機には，撮影隊が人間ではない黒い影に襲われるシーンが映っていた。フィルムが終わった直後，黒い馬が表を駆け抜け，カーンビーは得体の知れぬ敵との対決を決意する。

今回は，特定の建物の内部だけではなく，街も歩くことができる。複数の建物をそれぞれ探索しながら，事件の真相をつかんでいくのだ。雰囲気を盛り上げるBGMは，西部劇調。さびしげなジョーズハープの音色は一聴の価値あり。また，ムービー画面も多用し，さらに映画感覚が増している。

気になる難易度だが，アクション要素はだいぶ減り，アドベンチャー要素重視の『1』にもどった感がある。謎解きレベルは，サクサク進めるとは言いがたいが，さほど高くなく，少し悩んでは進み，少し思いついてはつぎの場所を発見するという具合い。逆に，『2』でアツかったリアルタイムのアクション要素は弱められ，レベル設定をゆるくすれば，大概の敵を素手でも倒せるぐらいになっている。

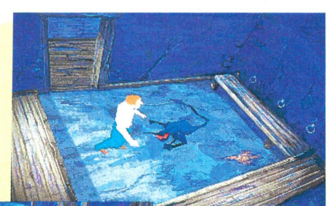
仕掛けられたワナは相変わらず凝ったものが多く，加えて，つぎつぎと現れるブキミな敵に，緊張の連続。スケールはシリーズ史上最大であろうと思われる。とにかく先の展開を見たくなるハマリゲームだ。

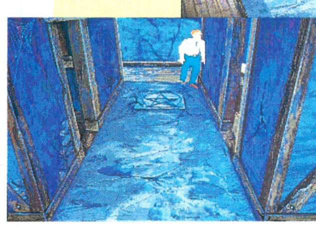
カーンビーに襲いくる悪霊たち

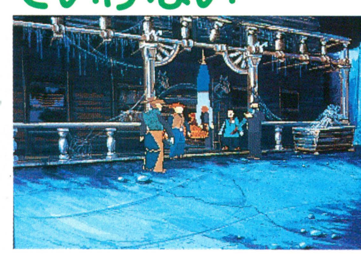

▲仕掛けを押したとたん，地下から銃を持った男が現れた。逃げるか？　それとも戦うか？


◀映画さながらの大胆なカメラワークと、なめらかで自然なポリゴン・キャラの動きは健在だ。これがクセモノなんだけどね

強くなければ生きていけない


▲襲いくる敵を倒すと，彼らは不気味な黒猫の姿に変化し，消え去ってしまう

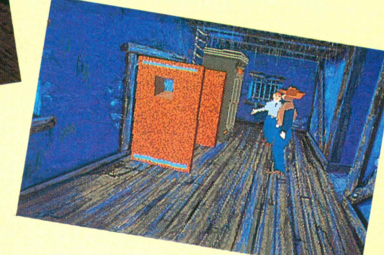

◀ここにもトラップが。アイテムを駆使して，回避するのだ

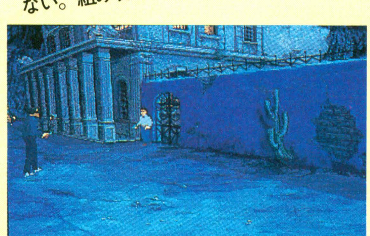

▲吊るされて風にゆれる主人公。個人的にはガンマン2人が，酒を酌み交わしているゲーム・オーバー画面のほうが好み

カーンビー最後の冒険は巧妙なワナに満ちていた



▲アイテムは拾っただけでは役に立たない。組み合わせたりと工夫が必要


▲ここであることをしておかないと，怪力の怪物と，ガンマンにはさみうちにされてしまう。注意をおこたるな


▶背景はこんなにキレイ。おどろおどろな雰囲気が



「最強」の名をかけて，肉弾の刃が激突する!!

アルティメット・ブレイド

■発売元：ポプコムソフト ■対応機種：PC-9821シリーズ（ハードディスク専用）
■価格：12,800円 ■発売中

「何でもアリ」を旗印に，性別・クラス・流派などすべての壁を取り払った究極の格闘大会・アルティメット大会。西暦2025年の東京に復活した弱肉強食のリングに，2人の弟子を引き連れ挑戦だ!!（文／山田真也）

● 最強の格闘家を鍛え上げ，そしてともに闘おう！ ●

めざすは「最強」の称号だ！

巷では対戦格闘ゲームの熱も，冷めるどころかますます盛り上がっているし，ゲームのみならず格闘技そのものの人気も，相変わらずとどまるところを知らない勢いだ。

そんな中で発売されたこの『アルティメット・ブレイド』は，格闘家を育てるという一風変わった育成型ゲーム。地道にトレーニングを積み，技を磨き，徹底的に鍛え上げて最強の格闘家をめざすという，まさにスポ根的要素が満載された“熱血育てゲー”なのだ。

闘いの舞台となる“アルティメット大会”とは，かみつき・金的以外の攻撃をすべて許容してしまった，文字どおりの究極的な格闘大会。参加する選手の格闘スタイルもさまざまで，空手やボクシングからムエタイ，テコンドー，コマンド・サンボにいたるまで，なんと11種類の格闘技がしのぎをケズっている。その大会で見事に優勝できれば，混迷した近未来の東京で「最強」を名のることが許される。しかし，この大会に挑戦するためには，AからCまでの三つのリーグ戦を制さなければならない。「最強」への道は険しいぞ。

最強の格闘家を育て上げるためには，まずは金のタマゴをスカウトしなければならない。プレイヤーがスカウトできる人物は，空手家や古武術家，コマンド・サンビストなど全部で5人。いずれもさまざまな経歴の持ち主だが，最強をめざすという目標は同じだ。この中からキミの目にかなった2人をスカウトしよう。

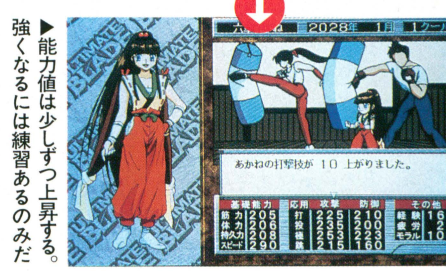
2人の格闘家を選んだら，あとはとことん鍛え上げるべし。逸材とはいえ，まだまだ大会で通用するレベルではないので，各種トレーニングでとことんしごいてあげよう。長所をガンガン伸ばしていくか，あるいは弱点をカバーしてバランスよく育てていくか。すべてはキミの方針にかかっているのだ。

ある程度まで育てたら，いよいよ実戦だ。実戦ではカードバトル方式を採用しており，普通の格闘ゲームとはまたちがったかけひきが要求される。カードに書かれた数値が高いほど強く，低いほど弱いことになるが，コンビ技を持つキャラは複数のカードを組み合わせて使えるので，弱いカードも強くできるぞ。

プレイヤーに与えられた時間は，わずか7年。この期間でキミはアルティメット大会で優勝をかざることができるかな!?



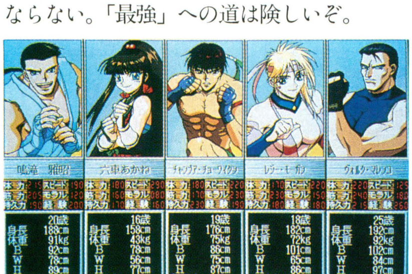
◀まずは1か月のスケジュール決定。ムダなく設定しよう



▶能力値は少しずつ上昇する。強くなるには練習あるのみだ



◀ときには外出。試合を観戦するとパラメータが上がるぞ

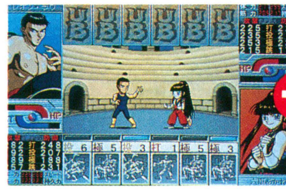


▲これがスカウトできる5人の格闘家。この個性的な面々の中から，逸材を発掘して鍛えるのだ

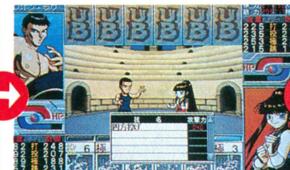


◀現在あかねちゃんと交渉中。まだ16才だが，これでも古武術家だぞ

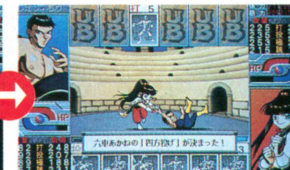
これが戦慄のカードバトル・システムだ!!



▲まず手持ちのカードの中から1枚を選ぶ。コンビ技を持っていると，一度に複数枚だせるぞ



▲つづいて技の選択。攻撃力が低い技も，スタミナの減りが少ないというメリットがあるぞ

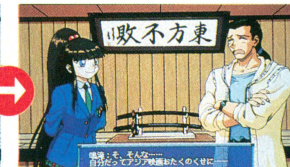


▲そして，いざ勝負！ カードに書かれた数値（複数枚ならその合計）の高いほうが勝つのだ

イベント

▶武者修行などさまざまなイベントが発生するが，キャラの組み合わせによってはこんなことも……。ちなみにフラレた鳴滝は，このあとスランプにおちいってしまう

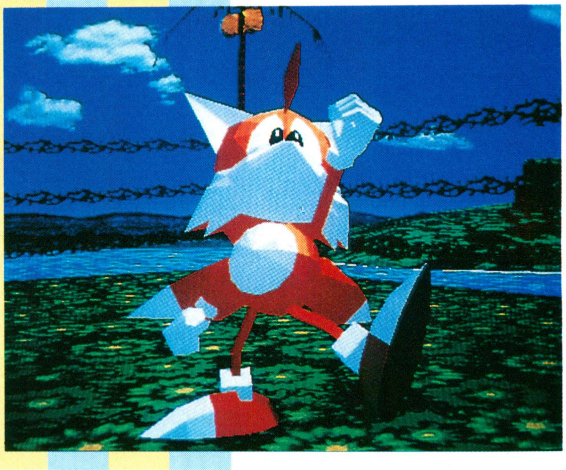




NEWS

セガAM2研の新作は

ソニックが主人公の対戦格闘ゲームだ!!



『バーチャファイター』など，多くのヒット作を産みだしたセガAM2研が，今度は同社の人気シリーズ『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』のキャラを使った新作を発表したぞ。(文／山中直樹)

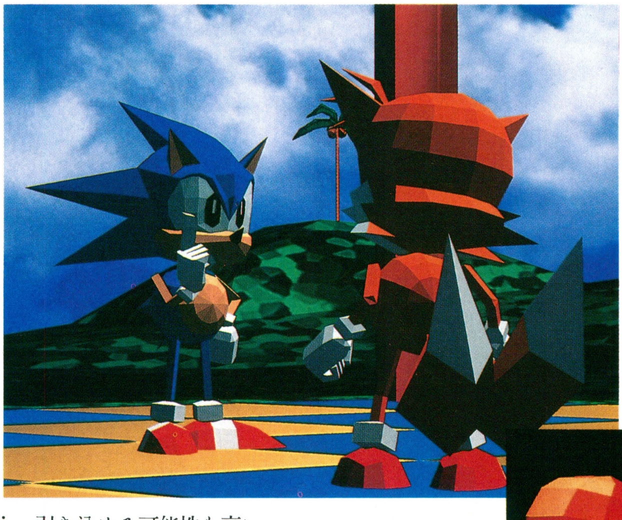
ソニックの対戦格闘ゲームはどんな内容になるのか？

1991年にメガドライブ用ソフト『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』が発売されて以来，セガのマスコットとして欠かせない存在になったハリネズミの「ソニック」が，驚くべきことに対戦格闘ゲームのキャラクターとして登場することになった。

ただし，現段階での完成度は2～3%とまだ初期段階。参考までに，その画面写真を掲載しておこう。ソニックとその弟分であるテイルスが，ちゃんとポリゴンで描かれているのがわかるだろう。ちなみに，このゲームで使用されるハード「モデル2」は，『バーチャファイター2』や『デイトナUSA』でおなじみのCGボード。その機能をどれだけ活かしきれるかも見どころだ。

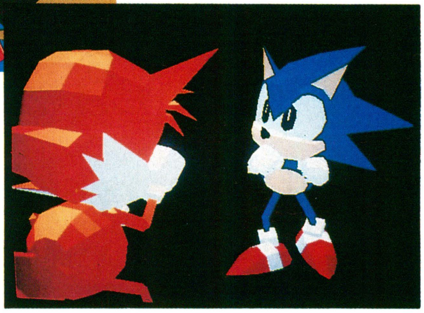
対戦格闘ゲームという分野には初挑戦の彼らだが，ソニックの知名度やキャラクター性を考えれば，とっつきやすさは保証つき。いままで対戦格闘ゲームに興味がなかった人を引き込める可能性も高い。

また，愛らしいキャラが勢ぞろい，ということもあって，「格闘している」というよりも「じゃれ合っている」といったイメージが強く，ポリゴン格闘ゲームの新しい流れを切り開くきっかけとなりそうだ。発売は夏頃の予定なので続報に期待しよう。



◀このゲームのイメージCG。いままでは走ったり，跳んだりしていたソニックが，ファイティング・ポーズをとっているのが新鮮でイイ。それにしても，背中のトゲは本当に痛そうだ

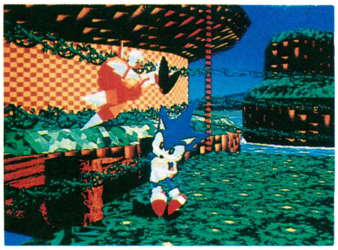
▼そして，これが実際のゲーム画面。『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』のように，緑豊かな島が舞台のようだ。デフォルメ・キャラならではのハデな動きに期待したい



本作品のシステムを少しだけ紹介する

①試合場は？

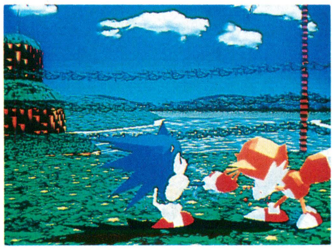
四方をロープや金網などの障害物で囲んだものになる可能性大。同社の『ファイティングバイパーズ』みたいに，相手を追いつめてからの攻防がアツそうだ。障害物を使った攻撃もいくつか用意されているとか。



◀ソニックが壁ぎわにテイルスを追いつめたところ。イッキに攻め込めるぞ

②操作形態は？

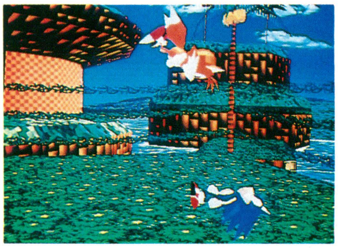
『バーチャファイター』シリーズでおなじみのレバー×1＋ボタン×3(ガード，パンチ，キック）形式。それらの具体的な使いかたは不明だが，同シリーズをやりこんだ人なら，とまどうことなくプレイできるだろう。



◀攻撃やガードは各ボタンを押すことで行なう。これはソニックのキック攻撃だ

③特殊技は？

レバーとボタンの組み合わせによって，さまざまな特殊技を使いわけられる。発売直後のコマンド探しがアツくなりそうだ。ソニックなら，前転中に←↙↓↘→＋パンチで「針鼠弾」が使えたりして!?



◀これは，相手を転ばせたときのみ，追い打ちとして使用できる「ダウン攻撃」か？

人気3D格闘のシステム&キャラを徹底解剖！

ファイティングバイパーズ



■発売元：セガ　■アーケード　■好評稼働中　■サターンへの移植も決定

すでに発売から2か月が経過した『ファイティングバイパーズ（以下，FV)』。今月は基本システムとキャラの紹介，そして新技をあわせてお届けする。バリバリにプレイしている人も，まったくプレイしていない人も，ぜひご一読を。　（文／開田清隆）

『バーチャファイター』とはちがうおもしろさ

『FV』はご存じのとおり，あの『バーチャファイター』シリーズを生みだした，セガのAM2研の手により作られた3D-CG格闘ゲームだ。操作系が1レバーと「パンチ」「キック」「ガード」の三つのボタンを使用すること，ダッシュやガードのシステム，多彩なコンビネーションやそのだしかた，ダウン攻撃など，『バーチャファイター』のスタイルがそのまま継承されている。

両者がかなり似たゲームであることはまちがいないが，『FV』には『バーチャファイター』とはまったくちがう魅力があるのだ。

それは，「アーマー」「壁」という二つのシステム，そしてスピーディな展開からくる壮快感だ。アーマー・システムの生みだすかけひきや，リングアウトのない空間でのどちらかがKOされるまでの徹底的なバトル，そして迫力のリプレイ・シーンが，このゲームの最大の特徴と言っていいだろう。

では，その「アーマー」「壁」のシステムと，「ガード攻撃」などのフィーチャーを紹介していこう。



◀基本操作は『バーチャ』と同じ。ボタンを連打するだけでも，さまざまな技をくりだせる



▶ダウン攻撃や，投げのシステムも『バーチャ』と共通。だから，はじめての人もとっつきやすい

ココがちがう　新たなかけひきを生んだアーマー・システム

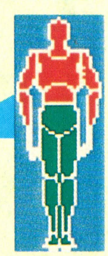
各キャラクターは，上半身，下半身にそれぞれアメフトのプロテクターのようなアーマーを装備している。アーマーには耐久値があり，ヒットorガードを問わず相手の攻撃を受けていくと，やがてアーマー・ゲージが点滅をはじめる。ゲージが点滅しているときにアーマー破壊技を食らうと，アーマーは壊れてなくなる。この状態だと，生身の身体で闘うことになり，相手から受けるダメージが，通常の2倍になってしまうのだ。

たとえば，下段（下半身）のアーマーが破壊されてしまったとする。その場合，下段のガードを固めようとするのが，本能というものだろう。しかし，今度は中段攻撃（当たるのは上段のアーマー）へのガードがアマくなり，結果的に上段のアーマーまでも破壊され，ますますピンチ！ということになってしまう──こんな展開もあり得る。

よって，いかにアーマー破壊技を食らわないようにするか，そして攻めつづけられるか（これが重要）が，勝負のわかれ目となる。また，上下のどちらを攻めていくか（守るか）も大事なポイントだ。

◆アーマーゲージ





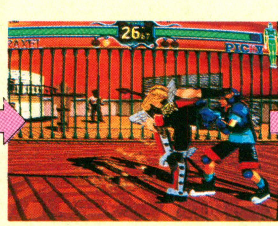
◀体力ゲージのわきにあるのがアーマーゲージ。最初は緑色だが，攻撃を受けることによって点滅し，その状態でアーマー破壊技を食らうとアーマーは壊れ，ゲージが赤に変わる。左がその状態だ。こうなると上段への攻撃はすべて通常の2倍のダメージとなるので，かなりキビシイ

◆迫力のアーマー破壊シーン

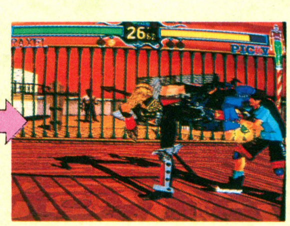
アーマー破壊技がヒットし，アーマーが壊れるシーンはとてもカッコイイ。このゲームの醍醐味である“壮快感”が存分に味わえるぞ。



▲キャラに光が集まり



▲破壊技がヒットすると

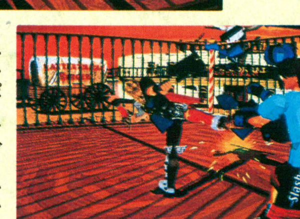


▲アーマーが飛び散るのだ

◆リプレイも爽快



▲アーマー破壊シーンは，ちがう視点から2回リプレイされる



▶テンポもすごくいいのだ。破壊した側は気持ちイイぞ〜

ココがちがう

リングアウトはない！ 壁をうまく使え!!

『バーチャファイター』とのもう一つの大きなちがいである「壁」。対戦リングの四方が壁に囲まれているのだ。当然リングアウトはないが，安心して闘えるかというと，じつはそうでもない。べつなことに気をつけなければいけないからだ。

打撃技や投げ技で壁にぶつけられるとダメージを受けてしまうし，何より壁ぎわに追いつめられてのコンビネーション攻撃が，リング中央の場合より入りやすい。また，相手を壁ぎわに追いつめた状態でのみ使える強力な技もあり，アーマーが破壊されている場合などは，数秒でケリがついてしまうこともある。

よって，壁ぎわに追いつめられるとキビシイのだが，一部のキャラには壁を背負ったときに使える技や，三角飛びもあるほか，後述のガード攻撃もあるので，脱出の手段がないわけではない。あきらめてはいけないぞ。

◆壁を利用した技もある



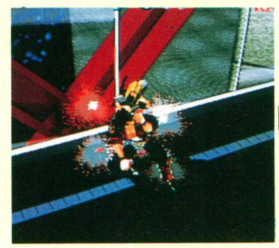
◀三角飛びなど、壁を背負っているときに使える技も存在する。追いつめられても、反撃のチャンスはある

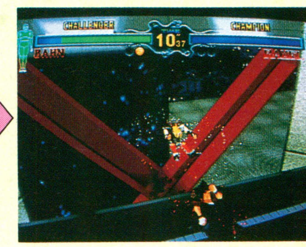


◀壁に追いつめたら、吹っ飛ばす打撃技や壁技（後述）が有効

◆KOシーン

壁ぎわで，相手を吹っ飛ばせる技を使ってKOすると，壁までいっしょに吹き飛ばせる。ステージによって，さまざまな演出が用意されているぞ





かなり重要

ぜひ理解してマスターしたいテクニック

攻撃の基本となる技やコンビネーションは『バーチャファイター』に近いが，それにプラスして『FV』ならではのフィーチャーも盛り込まれている。それらを順に紹介しよう。

●ガード攻撃

相手の攻撃をガードしてから，すばやく反撃する。従来の格闘ゲームの「当て身」のような感覚だ。コンビネーションをガードしたときなどに入力しておけば，キマリやすい。また，攻撃がアーマー破壊技になっているのも強みだ。しかし，失敗モーション中には大きなスキができるため，乱用は禁物。

●受け身

打撃技で浮かされたときなどに，追い打ちを防ぐために使う。しかし，受け身をとれば全身無敵になるというわけではないので注意。あくまで「落ちてくる間に反撃できる体勢を整える」ということだ。

●投げ技，壁技

防御不能の技。プロレスでいうところの「ロープに振る」ような，壁に相手を放り投げるものや，その場にダウンさせるもの，腹にヒザ蹴りを入れるものなど，キャラによって性能は異なる。

◆ガード攻撃：⇦＋Ⓟまたは Ⓚ

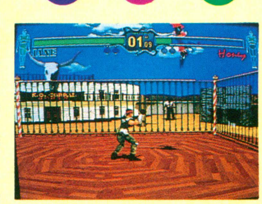


▲このポーズでガードし，反撃する

一瞬ガードポーズをとり，そののちパンチ（またはキック）をくりだす。相手の打撃技にタイミングをあわせてコマンドを入力すれば，ガード後に攻撃を仕掛けるので相手のコンビネーションなども簡単にツブすことができる。

◆受け身：敵にとばされたあと，空中で Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

アッパーや投げ技で飛ばされたときに，空中でボタンを三つ押せばクルッと回転し，ダウンを回避できる。受け身をとったあとは，落ちてくる間に攻撃をだすことができるので，追い打ちしようとしている相手に反撃が可能だ。しかし，受け身をとると，そのまま落ちてくるときより滞空時間が長くなるので，相手との距離などによっては，素直に落ちたほうがいい場合もある。状況を見て判断しよう。



◀高く浮かされたときは受け身をとろう



▶こんな状況のときは，素直に落ちたほうが○

◆投げ技，壁技：敵の近くで Ⓟ＋Ⓖ



▲壁に顔面をこすられる。イタそう

Ⓟ＋Ⓖで，防御不能の投げ技がだせることは『バーチャ』と同じ。しかし，『FV』では失敗のモーションがあるので間合いに気をつけよう。また壁ぎわでは，専用モーションによる，強力な「壁技」を使うことができるのだ。

おまけ ランキングモード

Ⓟ，Ⓚ，Ⓖのボタンを押しながらスタート・ボタンで「バイパーズテスト」開始だ。チャレンジしてみよう！



◀タイムなどから、総合ポイントが算出される

コイツらが今話題の"バイパーズ"だ!!

ここ，「アームストンシティ」で一番カッコいいのは「バイパーズ」と呼ばれる連中だ。バイパーズとは，金網に囲まれたリングの中で1対1で闘う「ナッツクラック」をやっている連中のことである。

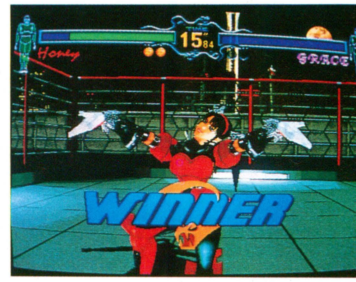
路地裏の単なる遊びだったこの闘いが，なぜか今年は市長の呼びかけで大がかりなトーナメントとなった。最終決戦はなんと！市の中央にそびえる市庁舎「シティタワー」で行なわれるのだ。

——というのがこのゲームのバック・ストーリー。『FV』に登場するキャラは，それぞれの思惑を胸に秘めて，このトーナメントに参加しているわけだ。では，その個性豊かなバイパー8人のゆかいなプロフィール，基本性能，そしてインストラクション・カードに載っていない隠された技をまとめて紹介していこう。

なお，このゲームには，220ページの表に載っている以外にも，たくさんの技が存在する。強力な○○○コンボや，○ー○ーの秘密などは，今後も順次紹介していく予定なので，お楽しみに！



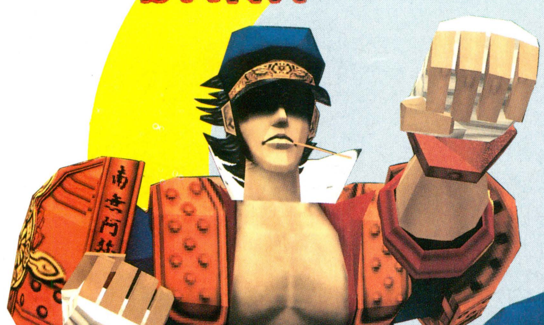
◀イロモノ、コスプレ・ギャルなど超個性的なキャラ8人を使うことができる



◀男性プレイヤーに人気沸騰中のハニー。「ハニー○○○○○」なんて技もあるかも

技表は220ページだ!!

喧嘩番長 BAHN



故郷では"仁義衆蛮"を名乗ってバンを張っていた彼だが，母と自分を捨てた，いまだ見ぬ父に一発ヤキを入れるため，海を渡ってやってきた。

一発の威力がデカいのがバンの特徴。連続技はほとんどないが，強力な打撃技を多数持っている。それらの技をカウンターでキメれば，相手にかなりのダメージを与えられるうえに，壁ぎわまで吹っ飛ばすことが可能だ。

「奪取鉄山」は，『バーチャ』のアキラが使う「鉄山靠」をダッシュからだすもの。ヒットすれば相手は吹っ飛ぶので活用せよ。



◀バンの代表技「スーパーストレート」。上段のアーマーを破壊して，かなりのダメージを与えることができる

●奪首鉄山（ダッシュてつざん）：走り中Ⓟ+Ⓚ



▲走っている状態からⓅ&Ⓚ同時押し。なるべく引きつけてだそう

▲技が発動すると，バンは相手に背中を向けて一瞬しゃがみ

▲肩口からぶつかる。ヒットすれば相手は吹っ飛ぶので追い打ちだ

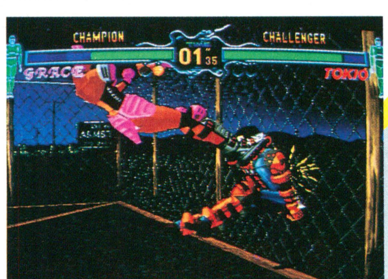
スケートクイーン GRACE



フィギュアスケートの選手を志すが，恋人だったコーチに裏切られスケート界から離れる。胸の内の激しい怒りが彼女の闘いのエネルギーになっている。

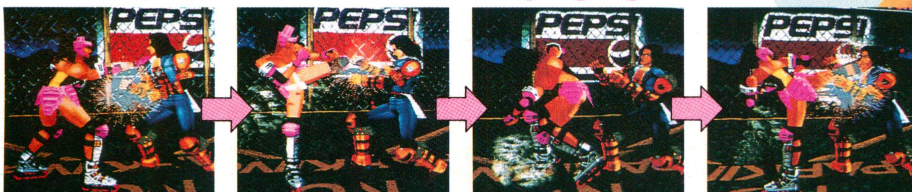
グレイスは，多彩な足技が魅力のキャラ。コンビネーションも足技を含めたものが多く，そのほとんどは攻撃判定の出現が早く，リーチも長いので使い勝手がいい。

下の「ビートターンレッグ」もパンチからはじまる足技コンボ。ただし，この技はガードされた場合，2段目と3段目の間にスキが生じ，ガード攻撃などで反撃される恐れがあるので注意が必要だ。



◀壁ぎわでも足技がサエる。キック主体でガンガン押せ！

●ビートターンレッグ：ⓅⓀⓀ



▲パンチからスタート

▲Ⓟのあとの Ⓚは先行入力

▲さらに回転して

▲蹴りをキメる

バトルロッカー
RAXEL



ロックバンド“DEATH CRUNCH”のギター兼ボーカル。耽美な魅力により女性ファンが多い。筋金入りのナルシストの彼は，名を売るために闘っている。

ダウン攻撃やアーマー破壊技に代表されるように，ラクセルは，ギターを使った攻撃が得意。ギターを使うぶんリーチもあるので使いやすいぞ。またキックには，スキは大きいが攻撃力の高い技があるので，下の「ダブルアッパー」などで浮かせたところに，空中コンボとしてキメたい。



◀ダウン攻撃の「ギタークラッシュ」。ギター攻撃は威力があるので，通常のダウン攻撃よりこちらを使うようにしよう

●ダブルアッパー：↘＋PP



▲しゃがみからくりだす右アッパー。ヒットすれば相手はのけぞり



▲左のアッパーがヒットすれば，完全に宙に浮く



▲このあとダッシュから，強力な蹴りをたたき込んでやろう

ジャスティスバイパー
TOKIO

すばやいパンチと回し蹴りが得意技。コンビネーションにも上段と下段の回し蹴りが多数含まれている。相手を高く浮かせるような技は少ないが，回し蹴り系のコンビネーションなどの手数の多さで，相手をねじ伏せることが可能だ。回し蹴りの間にパンチを加えた「コンボ・エッジ」のような扱いやすいコンビネーションもある。



◀相手を近くに倒す投げ技を持っているので，連続して攻めることができる



地元のチーム“ブラックサンダー”に入り，リーダーまでつとめたが，メンバーの死に責任を感じ，チームを去る。何か熱いモノを求めてバイパーに。

●コンボ・エッジ：KPK



▲右の回し蹴りからコンビネーションがスタート



▲すぐに，すばやい右のパンチにつなげてから



▲とどめに蹴り。ガードされたときの硬直も短いぞ

マッドライダー
SANMAN



誰もその素性を知らず，すべてが謎の男。わかっていることは改造大型スクーターに乗っていることと，数字の“3”をこよなく愛していることだけ。

見た目どおりのイロモノ・キャラ。体当たり系の技が豊富で，その中でも“ケツ”をからめたコンビネーションが多い。ジャイアントスイングや壁技など，投げ技も得意としている。屈辱的な“ケツ”のコンビネーションで攻め，スキがあれば大技，というのがサンマンの基本戦法だ。「ワンツーピーチ」は左右パンチの連係から“ケツ”につなげる技。“ケツ”がヒットすれば相手を吹っ飛ばせるぞ。



◀超破壊力を誇るジャイアントスイング。狙うしかない！

●ワンツーピーチ：PPK



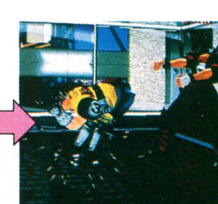
▲右パンチから



▲左パンチまでつながる



▲ここで振り向き



▲“ケツ”をだす

炎の女戦士
JANE



海兵隊を志し，鍛え上げた鋼の肉体を持つ。しかし短気な性格から傷害事件を起こし，入隊は拒絶される。自分の強さを試すためバイパーに。

ジェーンは，強力なパンチ技を持っている。とくに中段パンチは，予備動作は大きいが威力が大きいので，うまく当てていきたい。すばやい下段キックと組み合わせれば，有効な連係技となるぞ。

「コンボスイッチアッパー」も最後のアッパーのダメージがオイシイ。狙っていこう。



◀一撃必殺の中段パンチをうまく当てるために，下段のコンビネーションを使い，相手のしゃがみガードを誘うといいだろう

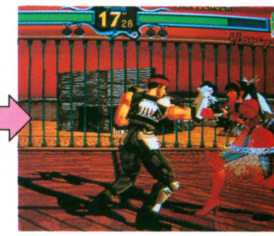
●コンボスイッチアッパー：PKP



▲まず立ちパンチから入る。ここからはじまる連係は多数あるぞ



▲そして左のキックにつなげる。さらに先行入力で



▲アッパーへ。ヒットすれば相手は吹っ飛ぶのだ

コスプレギャル
Honey

得意技はネコパンチとキック系のコンボ。どちらも威力はあまりなく，手数で勝負するタイプのキャラだと言える。しかし，アッパーなどの浮かせる技が豊富で，そのあとに空中投げや追い打ちをキメることも可能なので，攻撃力の低さはそれほど苦にならないだろう。

下や右の写真のような「人をバカにした技」も持っているのが彼女の魅力（？）だ。

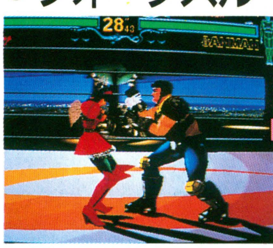


◀相手の背後に回る技「バールティングホース」。背後から攻撃可能だ

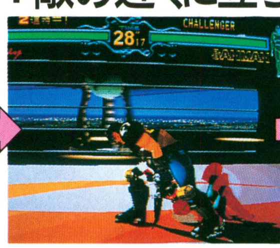


アパレル・デザイナーを目指す内気な少女だが，ラバードレスを着ると性格が一転，過激な美少女バイパーに。自作の衣装を見せるために闘っている。

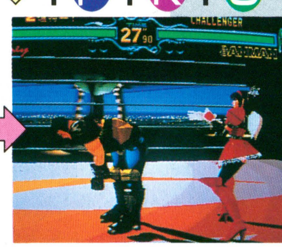
●フォークスルー：敵の近くに立ち⇩＋P＋K＋G



▲投げ扱いの技。敵の近くで入力すれば，しゃがみ動作を開始し



▲相手の股をスライディングでくぐって背後に回り込み



▲硬直中のところを背後から攻撃できるのだ

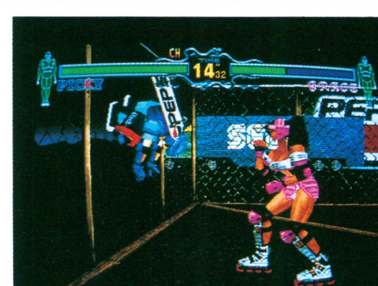
スケボーファイター
PICKY



ジュニア・ハイスクールに通うスケボー少年。同級生のキャサリンの気をひくためスケボーをはじめ，そのテクを活かして闘っている最年少バイパー。

スケボーで相手をはり倒す技や，アッパーが得意。スケボーを使用した技はリーチが長く，大ダメージを与えることができる。また外見どおりの身軽さで，スピードを活かした戦法をとることも可能だ。

「フリップローキック」は，走り技「ダッシュエア」からの連係として成立する。これ以外にも「ダッシュエア」からつなげる技は有効なものが多いので活用しよう。



◀身軽さを活かした壁技も豊富だ。相手をホンロウしよう

●フリップローキック：ダッシュエア後，敵背後で⇩＋K



▲遠距離から走り



▲相手を跳びこえて

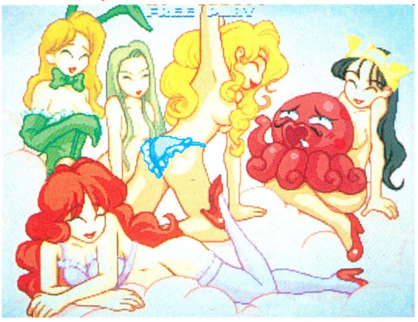


▲背後に着地してから



▲下段蹴りをキメる

★コナミが発表した2大シューティング速報①★



2年の時を経て新『パロ』登場！

セクシーパロディウス

■コナミ
■アーケード
■未定

AMショーで多くの人々を驚かせた，コナミの期待作『沙羅曼蛇2』の取材に行ったら，今度はなんと，あの爆笑シューティング『パロディウス』シリーズの続編の情報を入手。コナミ最新の隠し玉をイッキに公開するぞ!!

（文／小江哲朗）

今度は“セクシー”なパロディウス

「過去の栄光」を探す旅から早2年。“極上”の名を冠した前作をさらにパワーアップさせた，『セクシーパロディウス』が登場だ。「キレイなねーちゃんといいコトしたい」という欲望を満たすため，おなじみタコスケが，残りの面々＋αを率いて難事件に挑むぞ。



『パロディウス』シリーズと言えば，『グラディウス』など，連綿とつづくコナミ・シューティングの流れを受け継ぎながらも，笑いとパロディにこだわった演出が楽しいゲーム。今回も（いろいろな意味で）過激な演出は健在なので，注目を集めることになるのはまちがいないだろう。

そして，期待したいのがサウンドだ。前作『極上パロディウス（以下，極パロ）』は，徹底したサンプリング音とクラシックのミスマッチが，『パロディウス』独特の雰囲気を見事にかもしだしていた。今度はどんな曲が聞けるのか，いまから楽しみだ。

パロディ満載！

これまでのシリーズ同様，相変わらずのパロディ精神ぶり。その一部を紹介しよう。



▶「マンボの天気予報」なのだろうが，やっぱり。かなりきわどいギャグだ



◀近ごろめっきり見かけないと思ったら，こんなところでバイトしていたのか

システムとステージ構成

気になる『セクシーパロディウス』のシステムとステージ構成を順に解説しよう。

●操作方法

『セクシーパロディウス』の操作方法は，前作『極パロ』とまったく同じ。2人同時プレイ可能で，それぞれのプレイヤーは「オートパワーアップ」「セミオート」「マニュアル」の3種類から，自分にあったものを選ぶ。初心者は「オートパワーアップ」，上級者は「マニュアル」を使うのがいいだろう。

●ベルパワー

特殊攻撃であるベルパワーも健在だが，これにはマイナー・チェンジがほどこされている。従来は白ベルが「メガホン攻撃」だったが，今回は白ベルを取ると，助っ人キャラ「アレキサンダー」が登場するらしい。どんな攻撃をしてくれるかなど，詳細は不明。

●ステージ構成

最大の変更があったところ。しかし，今月はまだその秘密を明かすわけにはいかない。続報を待ってほしい。



▲各ステージには，デモシーンが用意されている。今回，自機として選べないタコスケとペン太郎が，どうやら仕事の依頼を受けているようだ

ステージのしくみを大公開

前半のステージのつながりは，以下のようになっているのだ（ただし，開発途中のため変更の可能性アリ）。



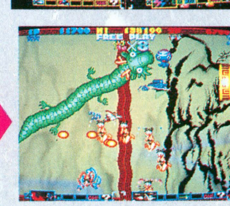
▶北の牧場ステージ。飛び跳ねる山・「ギャロピーノ」という敵が登場



▲浴場ステージ。高速スクロール面だ。途中に上下強制スクロールや，無限スクロールも入る



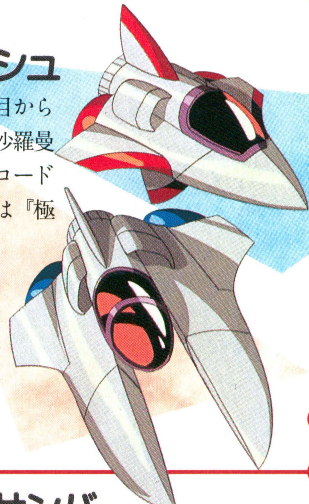
◀館ステージ。盗賊団「ぬすむんDEチュー」を退治して，奴らの財宝をいただこう



◀竜宮ステージ。上下無限スクロール面だ。ラーメン鉢からドラゴンが出現

個性あふれる8種類の戦闘機(?)

ビックバイパー／ロードブリティシュ



ご存じビックバイパー（『パロ』1作目から自機としての登場は彼1人だけ）と，『沙羅曼蛇2』で主役に返り咲きならなかった，ロードブリティシュのコンビ。パワーアップは『極パロ』のときとまったく同じで，オーソドックスな『グラディウス』タイプ。



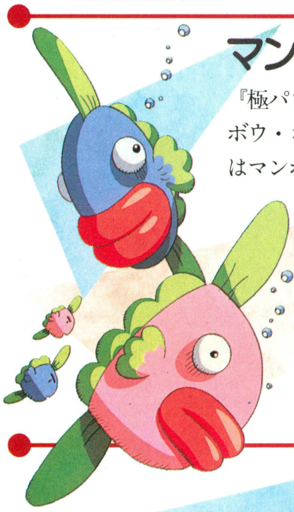
イワン／トビー



ペン太郎&花子に代わって登場する，改造イワトビペンギン・コンビ。斜め前に発射し，壁で跳ね返るバウンドショットや，真上に発射したあと，ゆっくり落下していくイワトビミサイルなどを装備。ちなみに，シールドの名前は「ペンタロウX」だ。



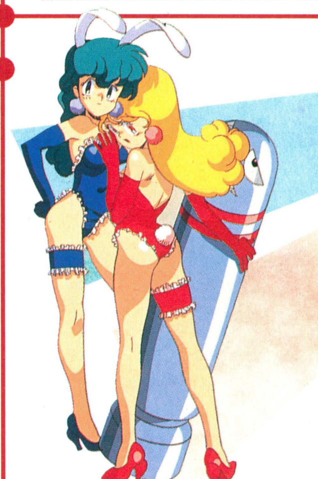
マンボ／サンバ



『極パロ』から連続出演をはたした，お気楽マンボウ・コンビ。余談だが，マンボの前作での名前はマンボウだったが，ネコ戦艦に尻尾をかまれたため，マンボになったらしい。パワーアップは前作とまったく一緒で，3種類のレーザーを使える。



ひかる／あかね



『パロディウスだ！』のときは，敵キャラとして登場していた双子。パワーアップは前作とほとんど一緒だが，スプレッドボム装備時は，オプションが自機の周囲を回転するローリングオプションになる。



こいつ／あいつ



おなじみのヘンなコンビ。イマイチ使えなかったこいつレーザーに代わり，こいつショットという，斜め上方向に発射するホーミング・ショットを覚えた。



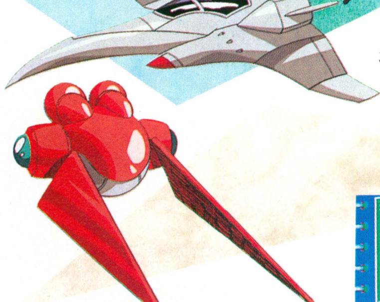
ミカエル／ガブリエル



ひかる&あかね同様，『パロディウスだ！』では敵役だった大天使コンビ。今回も，天罰をも恐れない“きわどい”パワーアップは健在（しかし，ミサイルがホーミングミサイルではなくなってしまった）。



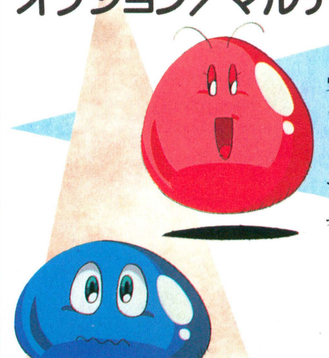
シューティングスター／ブラックバイパー



『ツインビー ヤッホー！』で登場したシューティングスターと，オリジナルのブラックバイパーのコンビ。タメ撃ち系のショットを2種類装備している。



オプション／マルチプル



いつも日陰役のオプションと，『沙羅曼蛇2』で脇役に返り咲きならなかったマルチプルのコンビ。サンダークロスもどき，こいつもどきなどを装備。ノーマル状態でパワーアップすると，分身としてビックバイパーがつく。



We Love Konami

★コナミが発表した2大シューティング速報②★

AMショーで話題騒然！ 宇宙がまたまたやってきた！

沙羅曼蛇2

■コナミ
■アーケード
■1月下旬発売予定



'86年に発売され，FM音源ステレオ・サウンドが衝撃的だった『沙羅曼蛇』。その続編がいよいよ登場する。昨年のAMショーでも，シューティング・マニアたちをコナミブースにクギづけにしていた作品だけに，期待する価値は十分だね。　（文／安部理一郎）

10年の年月を経て，あの名作がよみがえる！

『沙羅曼蛇2』は横スクロール・シューティングの王道をいく『グラディウス』シリーズの流れをくむ作品。基本的には横画面・横スクロールのシューティングだが，ステージが進めば，縦スクロールの面も登場する。敵を倒すと出現する「パワーアップ・アイテム」をうまく使いこなすことが攻略のポイントだ。随所にちりばめられたイキな演出も見逃すな!!

STORY

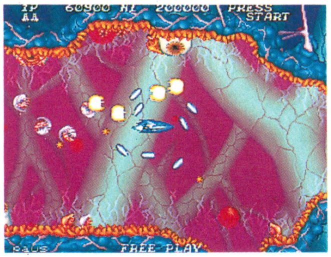
星間歴0999……亜空間生命体「ドゥーム」の侵略により，宇宙空間はゆがみ，人類が開拓した星系は亜空間に引き込まれてしまった。難をのがれた人々は，母性グラディウスを最後の拠点とし，反撃にでた。今，人類最後の希望をかけ，2機の超時空戦闘機が発進する。

新必殺技・オプションシュート

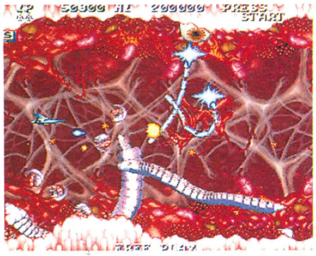
従来のオプションは，自機の動きをトレースするだけだったが，『沙羅曼蛇2』ではボタンを押すと，オプションがレーザー状に変化し，敵を攻撃するようになった。また，オプションのサイズが大小2種類存在していたり，ため撃ちができたりなどの新フィーチャーも追加されている。生きるか死ぬかはオプションの使いかたに左右されるのだ。

オプション・シード

▶小さいオプションは「オプション・シード」と呼ばれる。これを使うと，自機のまわりをつつみこむように回転・爆発し，バリアの役目をはたす



自動追尾だ



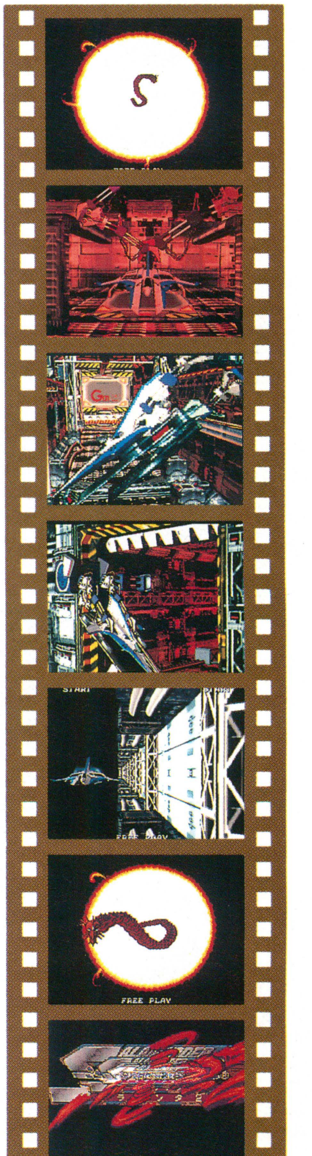


◀大オプションを発射すると，追尾レーザーが飛ぶ。発射後のオプションはシードに変化

ため撃ち可能

◀オプションシュート・ボタンを一定時間押しっぱなしにすることで，複数のオプションをイッキに解放することも可能。敵の数が多いときに威力を発揮しそうだ

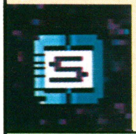
美しすぎるオープニング



自機を助けるパワーアップ・アイテム

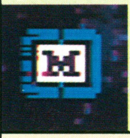
おなじみの装備にくわえ，ツイン・レーザーが登場。フォースフィールドはなくなる予定とのこと。

スピード・アップ



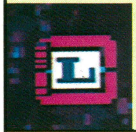
取るたびに自機のスピードがアップする。取りすぎるとランクが急上昇するので注意しよう。取材バージョンでは4段階までスピード・アップできたが，発売バージョンでは変更の可能性がある。

ミサイル



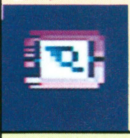
2段階まで。縦面と横面では効果がちがい，横面の2段階めは上方にも発射可能となるのに対して，縦面でははじめから両側に発射でき，2段階目は連射性能が向上する。横面で三つ目を取ると1段階目にもどるので注意。

レーザー



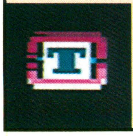
ある程度，敵を貫通する強力なレーザー。ショット系のパワーアップはすべて2段階までパワーアップ可能だが，2段階目は時間制限つきで，時間がくると1段階目にパワーダウンしてしまうのだ。

リップル・レーザー



水面の波紋（ripple）のように，遠くにいくほど弾の幅が広がる広角ショット。2段階目はさらに波紋が大きくなり，連射性能も向上する。あまり狙いをつけなくていいので，小型敵が多いエリアで有効。

ツインレーザー



通常弾よりも高速なショット。画面内における発射可能弾数は変わらないので，速射性のみ向上している。リップル・レーザーとは逆に，発射直後の大きさが最大で，遠距離に到達するほど当たりが小さくなる。

オプション

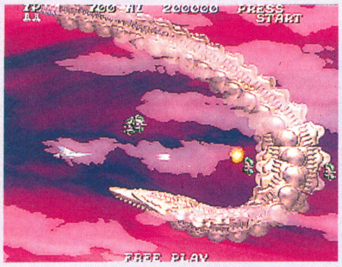


大小2種類あり，大きいほうをとると自機の動きをまねるオプションが出現し，小さいほうをとると自機のまわりを回転する「シード」が出現する。「マルチプル」ではないところがミソ（→前ページ参照）

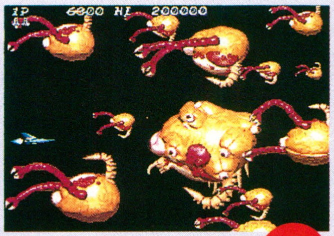
全6ステージのハイライト・シーンを紹介

STAGE 1 亜生命空間

ビックバイパーをとりかこむ巨大な蛇，羽蟲や，ゴーレム，牙といったなつかしのキャラも登場するステージ。







◀突如、ゴーレムの大群が立ちはだかる。その後……

ゴーレム登場

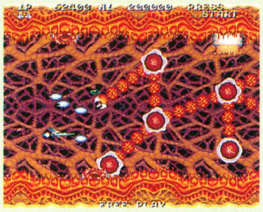


▲破壊不可能かと思われたゴーレムをあっさりと巨大な蛇が食べてしまう

STAGE 2 プロミネンス要塞

取材した時点では未収録だったので写真をお見せすることはできないが,『沙羅曼蛇』といえばプロミネンス。一番の見せ場となるステージにちがいない。

STAGE 3 バイオ・ハザード



▲自機を執ように追尾する触手の群れ。結合部分を破壊しないかぎり，突破口は見いだせない



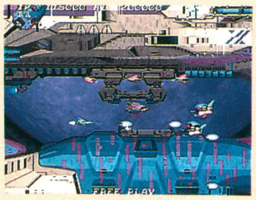
▶後方から出現した謎の多関節生命体が行く手をはばむ。体全体を撃てば破壊できる

対バクテリアン（『グラディウス』の敵の名前）用に極秘開発されていた生体兵器「アバドン」が暴走し，完全に生体化してしまった世界。全ステージ中もっとも『沙羅曼蛇』のイメージに近い。

2.5画面分の巨大ボス



防御壁に覆われたコアを持つ基地が待ち受ける。その大きさは縦スクロールで2.5画面分。コアの手前には，機動力の高い防御装置が2機配置されていて，基地の攻略は容易ではない。



▶2隻の巨大戦艦のあいだをすり抜ける。ハッチを破壊するのだ!



◀なつかしのボス・テトラン。うしろにも防御壁がついたのだ



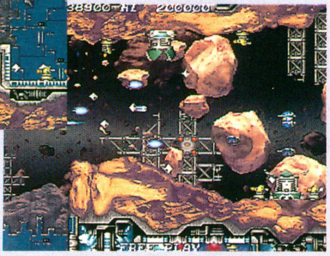
▶砲塔を備える超大型戦艦。突然下方から極太ビームが発射される。ドゥームにあやつられているらしいぞ

STAGE 4 巨大戦艦

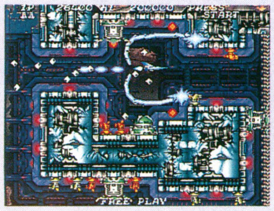
ドゥームによって滅ぼされた国の幽霊艦隊が相手。戦艦のパーツはそれぞれ破壊可能。このステージのボスはなつかしの…。

STAGE 5 アステロイド



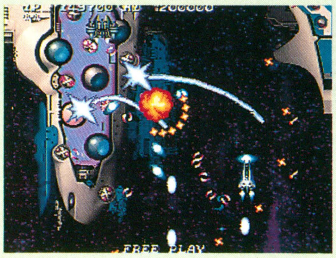


神出鬼没のドゥーム軍の動きを止めるべく，小惑星帯に隠されたドゥーム中継基地を破壊する。しかし，大量の小隕石群は，天然の防御システムとなり，容易に近づくことはできない。ステージ構成は『グラディウス』の要塞ステージに近い。

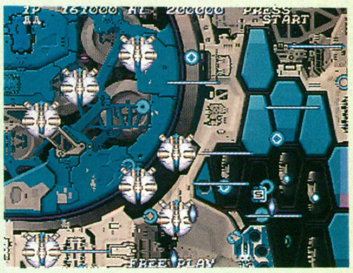


◀点在する大きな隕石は、撃つと分裂してしまう

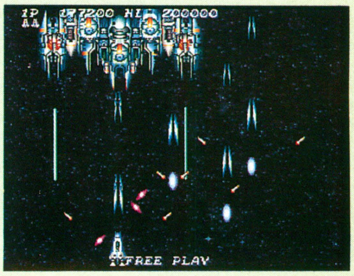
STAGE 6 ドゥーム



敵の最終防衛ライン。ステージ2とステージ6のみ，縦スクロールが採用されている。おなじみのモアイ像を眼下に見ながら，ビックバイパーはドゥームの要塞内部へと進入する。



▲中ボスの機動要塞。あとはキミの手で!





キミはあのエンディングを見たか……？

リアルバウト餓狼伝説

超必殺技&潜在能力大公開!!

■発売元：SNK　■アーケード版：稼動中／ネオジオ・カートリッジ版：96年1月26日発売予定（32,000円）／ネオジオCD版：96年2月23日発売予定（8,800円）

今回は登場キャラ全16人の超必殺技&潜在能力を一挙大公開するぞ！（文／八巻将之）

紹介の前にちょっと一言

超必殺技といえば，いまや対戦格闘ゲームには必要不可欠な存在。SNKの対戦格闘ゲーム『龍虎の拳』で初登場したこのフィーチャーは『餓狼伝説2』以降の『餓狼』シリーズにも採用され，好評を博している。さらに『餓狼伝説3』では超必殺技を進化させた「潜在能力」という新フィーチャーも追加され，ファンの間でさまざまなウワサが飛び交ったのは記憶に新しいところだ。

もちろん最新作『リアルバウト餓狼伝説』にも，その要素は継承されている。今月はすべての超必殺技と潜在能力を一挙に紹介しよう。前作『餓狼3』と何が同じで，何が変わったのか，チェックを忘れずに。

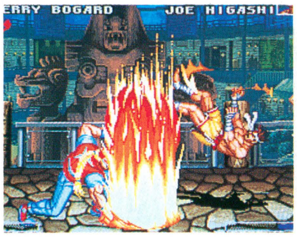
なお，今回の記事は，12月初旬に行なわれた発表展示会での取材をもとに書かれている。発売バージョンとちがう，または説明が足りないなど多々，御不満，御指摘の声が上がりそうだが，そこは，なにとぞご容赦を。



▲『餓狼』ファン待望の1作だけに，つめかけた取材陣も仕事を忘れてプレイに熱中!?

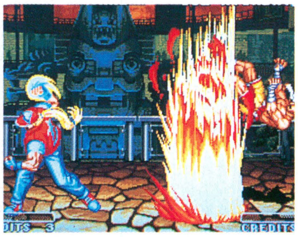
テリー・ボガード

超必殺技　パワーゲイザー　↓↙←↙→+BC



▲いわずと知れたテリーの超必殺技。地面に気をたたきつけ大きな火柱を発生させる

潜在能力　トリプルゲイザー　↓↙←↙→+C



▲パワーゲイザー3連発。『餓狼3』とちがいパワーゲイザー前のコンビネーションアタックはない

アンディ・ボガード

超必殺技　超裂破弾　↓タメ↘→+BC



▲『餓狼2』から受け継がれるアンディの超必殺技。技のコマンドや使い勝手も，ほぼ従来どおり

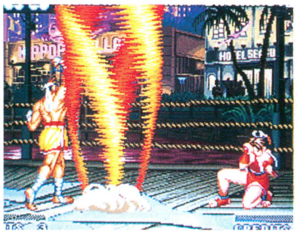
潜在能力　斬影　裂破　↙↓↘→+C



▲斬影拳で相手に突進し，超裂破弾で空中へ突き上げるという名前どおりの技

ジョー・ヒガシ

超必殺技　スクリューアッパー　→←↙↓↘+BC



▲その場に巨大な竜巻を発生させる。竜巻自体は強力だが，やはり，仕掛けたあとのスキが難点

潜在能力　スライドスクリュー　→←↙↓↘+C



▲前に進むスクリューアッパーを発生させる。技の前後にスキがあるのはスクリューアッパー同様

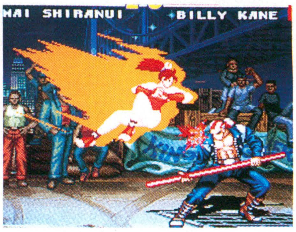
不知火 舞

超必殺技　超必殺忍蜂　→↙→+BC



▲全身に炎をまとった必殺忍蜂。こういった突進系の技はリングアウトになる恐れがあるので注意

潜在能力　レオタード忍蜂　→↙→+C



▲これまた名前どおりの技。超必殺忍蜂よりも攻撃力が大きい

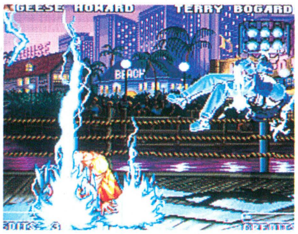
ギース・ハワード

超必殺技　レイジングストーム　↙→↘↓↙←↘+BC



▲周囲に巨大な衝撃波を発生させる。『餓狼3』よりも衝撃波の効果範囲が広がっているようだ

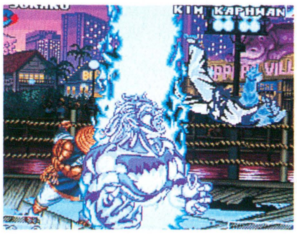
潜在能力　サンダーブレイク　→↘↓+C



▲周囲に稲妻を落とすという双角顔負けの潜在能力。攻撃範囲はレイジングストームと，ほぼ同等？

望月 双角

超必殺技　いかづち　→↘↓↘→+BC



▲錫杖を振りおろし，その場に巨大ないかづちを落とす。『餓狼3』のものと，ほぼ同性能か？

潜在能力　雷神の息吹　→↘↓↘→+C



▲錫杖を振りおろし，いかづちの邪神を召喚する。邪神が前に身を乗りだすためリーチはあるようだ

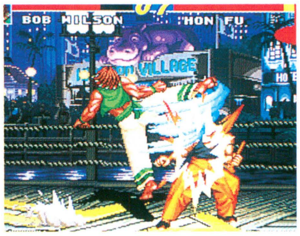
ボブ・ウィルソン

超必殺技
デンジャラスウルフ
→←↙↓↘→+BC



▲「餓狼3」での潜在能力。ワイルドウルフを連続でキメたあと，バイソンホーンで蹴り上げる

潜在能力
マッドスピンウルフ
↓↙←↓↙←+C



▲その場でジャンプし，高速回転蹴りを行なう。触れた相手を巻き込むカンジで多段ヒット

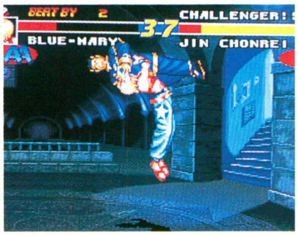
ブルー・マリー

超必殺技
M.タイフーン
→←↙↓↘→+BC



▲「餓狼3」での超必殺技と同名だが，技の内容は微妙に変化。入力方法がタメ系からコマンド系に

潜在能力
M.ダイビングスマッシャー
→←↙↓↘→+C



▲ジャンピングバックドロップで相手を地面にたたきつける。別ラインにいる相手もつかめるぞ

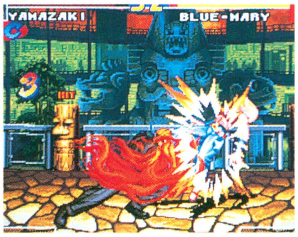
山崎竜二

超必殺技
ギロチン
→↘↓↙→+BC



▲ジャンプして相手に跳びかかり，顔面をつかんで引きずる。「餓狼3」からの変更点は不明

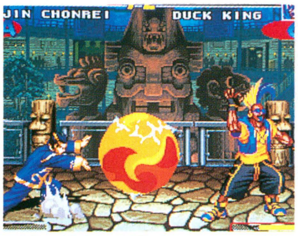
潜在能力
ドリル
接近してレバー1回転+C



▲一度，相手をアッパーで吹き飛ばし，落下してくるところにドリルアッパーをたたきこむ

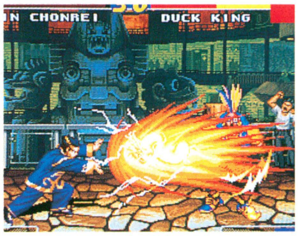
秦崇雷

超必殺技
帝王宿命拳
→←↙↓↘+BC



▲崇秀の潜在能力を崇雷は超必殺技として使うことができる。さすが兄貴といったところか

潜在能力
帝王龍声拳
→←↙↓↘+C



▲崇雷オリジナルの潜在能力。前方に巨大な衝撃波を放出する。威力もかなり強大だ

キム・カッファン

超必殺技
鳳凰天舞脚
空中で←↙↓↘→+BC



▲空中でコマンドを入力する極めて特殊な超必殺技。飛翔脚とうまく使いわけると効果的

潜在能力
鳳凰脚
↓↙←↙→+C



▲乱舞技を一躍メジャーにした由緒正しき技。今回は潜在能力にパワーアップしての登場だ

ホンフゥ

超必殺技
爆発ゴロー
↓↙←↙→+BC



▲ネーミングの由来がわからないのは筆者の取材不足か？ ヌンチャクを振り回し，相手に突進

潜在能力
カデンツァの嵐
↓↙←↙→+C



▲「餓狼3」での超必殺技にあたる乱舞技。技自体は全体的にスピード・アップしているカンジ

フランコ・バッシュ

超必殺技
ファイナルオメガショット
↓↙←↙→+BC



▲振りかぶった拳にパワーを込めてイッキに振りおろす。シンプルだがフランコらしい豪快な技だ

潜在能力
ハルマゲドンバスター
→↘↓↙←+C



▲今回はフランコも潜在能力を標準装備。強力なアッパーで相手を空中に舞い上げる

秦崇秀

超必殺技
帝王漏尽拳
↓↙←→+BC



▲前方に気弾を撃ちだし，触れる相手の体力を吸い取る。「餓狼3」での超必殺技と同じ技

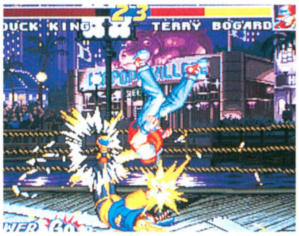
潜在能力
帝王宿命拳
↓↙←→+C



▲前方に巨大な気弾を撃ちだし，触れる相手にダメージを与える。これまた「餓狼3」と同じ技だ

ダック・キング

超必殺技
ブレイクスパイラル
←↙↓↘→↗↓+BC



▲相手を頭上に蹴り上げ，回転しながら蹴り回す。コマンドはむずかしいが，威力と格好良さは抜群！

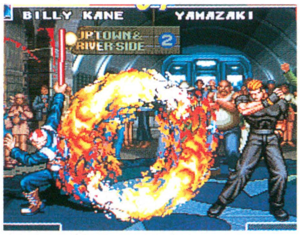
潜在能力
ダックダンス
↓↓+ABC



▲ダンスをすることで，自らの能力（攻撃力？）がアップする。しかし，あまりにもスキが大きい

ビリー・カーン

超必殺技
超火炎旋風棍
↓↘→↘↓↙←+BC



▲棍を回転させて，炎の円陣を相手に投げつけるおなじみの技。使いかたも，ほぼ従来どおりか？

潜在能力
紅蓮殺棍
→↘↓+C



▲炎をまとった棍で相手を空中に舞い上げ，火炎旋風棍をたたきこむ。まったくの新技

協力：㈱キョーワインターナショナル

●コンピュータ・ゲームのルーツ アーケード・ゲームの歴史を編纂する!!●

Arcade Game Graffiti

第23回

1983年・Part6『誰もが遊んだ，あのゲーム，このゲーム』

ほんわかチマチマ，テーカンの『ガズラー』

タイトルの“GUZZLER”とは，英語で「ガブ飲みする人」という意味。文字どおり，消防怪獣ガズラーがガブ飲みした水を吹きだして火ダネを消していくというコミカル・アクションものだ。

80年代前半のビデオゲームってこんなのだったよなあ，というイメージをこれほど色濃く体現している作品も珍しい。

チマチマしたゲーム・ルールと展開，ナゾの舞台設定，いささかチープなキャラクター・デザイン，いかにもな各フィーチャーのつくりなどなど。

「ああ，黎明期のゲームだあっ」と感じ入らずにはいられない要素がてんこもり。もう泣ける，泣ける，うるうる泣ける。

まず，主人公の体で貯水量を表現しているというのがヨイ。そのため，ブキミなことに，貯水量0だと体の中は空洞(！)になるのだ(それとも「透明」とでも表現したほうがよいのか？)。

そして，この貯水量に応じて，放水距離が3段階に変化する。この「いかにも」さかげんにまたうなずいてしまう。

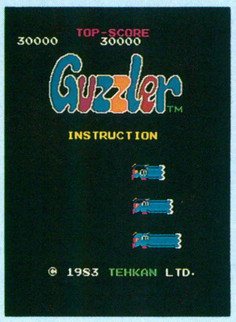
さらにとどめに，水を体内に持たない状態では，ガズラーの移動速度が速い！

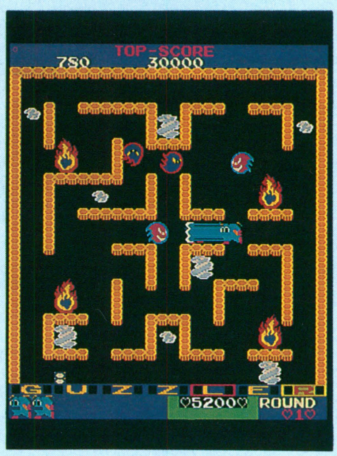
こうした，いかにも昔っぽいルールが2段，3段構えで設定されている。

ガズラー

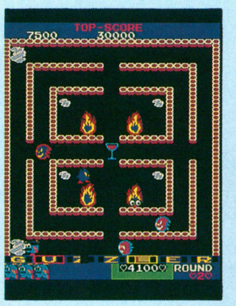
おいらはゆかいな消防士ガズラー！

■テーカン
■消防アクション



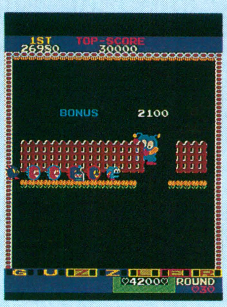


消防怪獣ガズラーが放水を行ない，四つの火ダネを消して回る。水たまりで補給が可能。火ダネからはザコキャラが出現。お酒を取るとガズラーが真っ赤になり，敵が転倒，ボーナス・チャンス。



▲四つの火ダネを消せば面クリアだ！ 水が切れたら水たまりで補給しよう。マップは32種類もあってなかなか充実している。古き良き時代のゲームって感じだね

▼3面クリア後に見ることのできるガズラー・ショー（?）。しかしコヤツどう見ても「Dr.ス○ンプ」のニ○ちゃん大王なのでは……というのが当時からの定説



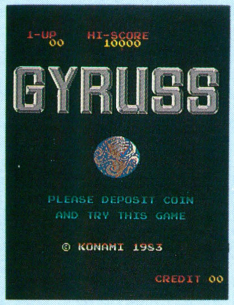


▲ゲーム・オーバー後のエクストラ・チャンス・モード。ボタンを押して，当たれば豪勢に1UP。これもいまどきやらない（作らない）フィーチャーだよねえ

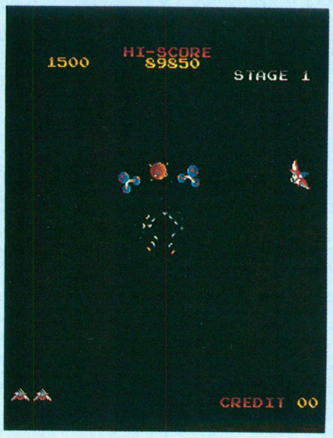
ジャイラス

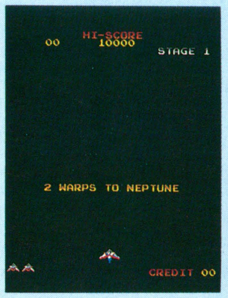
空前絶後の円軌道シューティング！

■コナミ
■円軌道シューティング



太陽系の星々を舞台に，自機が円軌道を描いて移動し，中心部から出現する敵に向かって弾を撃つシューティング。ディングを撃つとパワーアップ。敵が攻撃してこないチャンス・ステージも。

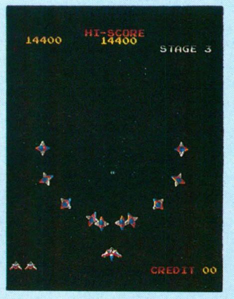




▲ワープをくり返しながら，海王星，天王星，土星……と太陽系を内側へ向かって進んでいく。曲がまたスゴい。ステレオ・サウンドを搭載した業界初の基板と言われている

▼天王星に到着。1978年に発見されたばかりの輪がきちんと描かれているのに注目！ コナミの完ぺきな科学考証にもう脱帽だ（って，それほどのものでもないか）





▲“CHANCE STAGE”，いわゆる『ギャラガ』でいうところのチャレンジング・ステージ。登場する敵の総数まで同じ40匹。360°に動き回るので撃ちにいくのが大変！

持ちキャラが尽きるとゲーム・オーバーの前にエクストラ・チャンスのルーレットがあるとか，“GUZZLER”の文字をそろえるとその後の得点が2倍になるとか，当時にしてよくいろいろ詰め込んだなという感じである。

泣けるねえ，ゲームだねえ，『ガズラー』。



◀『ガズラー』ゲーム・パンフレット。テーカン（現在のテクモ）の筐体広告が兼ねられているのがおもしろい

“GALAXY DEFENSE FORCE”って何だ?

“GALAXY DEFENSE FORCE”とは，あの『ジャイラス』のサブタイトルである。けっこう知らない人も多いのではないか？

タイトルの『GYRUSS』は，“GYRATE”“GYRO”などの，回転や旋回を意味する言葉から作られた造語だ。

このように，ゲームのコンセプトを一語で表わした単語を拾いだし，それを加工した造語をもってタイトル・ネーミングとする手法は，黎明期のビデオゲームにおいてはしばしば見ることができる。『ディグダグ』『バブルボブル』などは，その代表例と言える。

いわゆるワンアイデア・ゲームというものが幅をきかせていた時代のネーミングである。

『ジャイラス』のゲーム内容のほうだが，パワーアップするとデュアル・ショットになったり，40機の敵が飛んでくるチャレンジング・ステージがあったりと，随所に『ギャラガ』の強い影響が見受けられる。

そもそも，面数を表わすのに，「STAGE」などという表現を用いていたゲームは，それまで，ナムコの『ギャラガ』だけだったのである。だから，当時のプレイヤーにとって「STAGE」なる呼称はナムコの専売特許というイメージがあったので，コナミが『ジャイラス』でこの表現を使ったときは「マネッコだ！　ズルい！」とすら思ったものだった。

ちなみに，このゲームで一つ興味深いのは，敵が出現した直後のみ，自機との当たり判定が存在しないということ。これは，後方からいきなり出現した敵にやられて死ぬとプレイヤーが理不尽さを感じるということで組み込まれた仕様であろう。

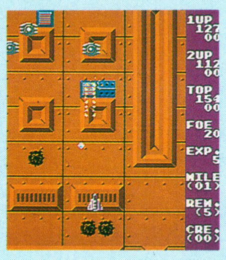
この仕様で思いだすのは，そう，同じくコナミの『ツインビー』シリーズである。こちらのゲームにもまったく同じ救済仕様が採用されているのは，やっぱり同じメーカーの作品だから，というのはチトこじつけっぽい？

（Part6終わり・Part7につづく）

参考資料：
キョーワインターナショナル『THE HISTORY OF VIDEO GAMES』，A.M.P.グループ／アマチュアライン『究極ビデオゲームリスト1995』

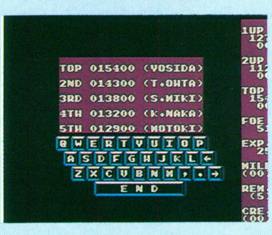
イスパイアル

■サンダーボルト
■縦スクロール・シューティング





▶タイトル画面。コイン状の物体が回っている

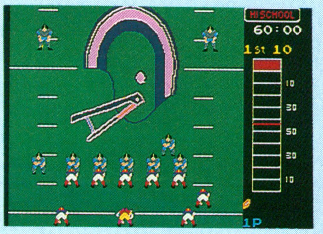


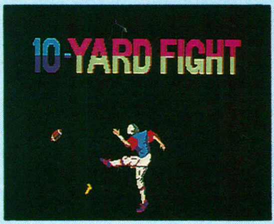
◀キーボードを模したネーム・エントリー画面

敵の基地上空で戦う，横画面型の縦スクロール・シューティング。地上・空中の撃ちわけがあり，『ゼビウス』の発売後もっとも早くリリースされた亜流作品と言われている。

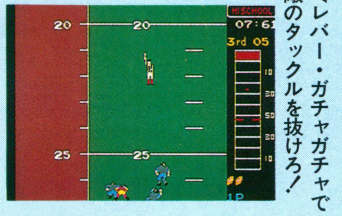
10ヤードファイト

■アイレム
■アメリカン・フットボール





▶タイトル画面。キック・シーンが印象的だ

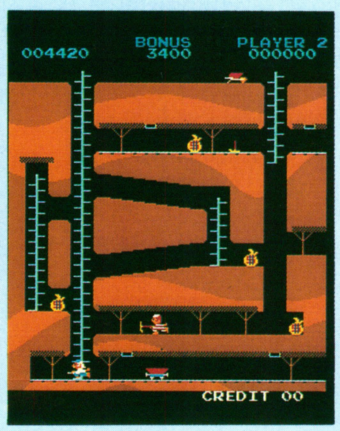

◀レバー・ガチャガチャで敵のタックルを抜けろ！

アメフトの攻撃部分をシミュレート。横パス，前パスなどを駆使してタイム内にゴールをめざす。10ヤード進むとタイム加算。レバーをガチャガチャ動かすとタックルを振り切ることができる。

バッグマン

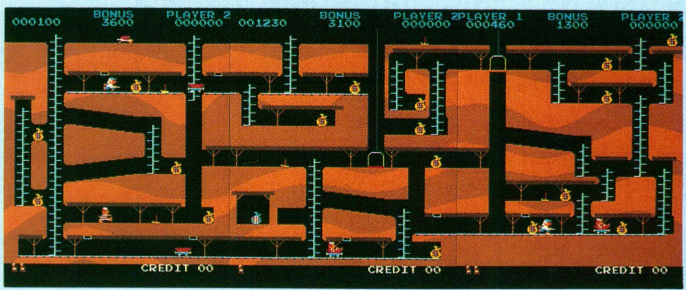
■STERN／タイトー
■囚人金鉱アクション





金鉱で働かされている囚人が，監視人，トロッコ，エレベーターなどに気をつけながら，金袋を盗みだし，地上の手押し車まで運ぶ。金袋を上から落とすかツルハシで監視人を気絶させることが可能。

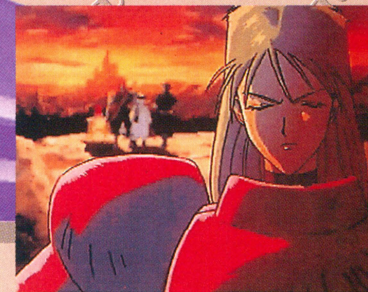
難易度激ムズ！ 壮絶囚人アクション！



左右3画面分の広大なマップ！

▲マップの広さは左右3画面分あるが，スクロールせずに，端まで行くと画面が切り替わる方式になっている。難易度は本当，激辛クラスです

サターン最前線



今月は久々に，サターン・オリジナル・ソフトをピックアップ。この『ガーディアンヒーローズ』は，アクション・ゲーム・ファン注目の1作だぞ。後半は，人気ソフトの裏技をまとめて紹介したので，ゲームをより楽しくプレイするために活用してね。

担当：中村京子

技がうなる！ 魔法が炸裂！ アクション・ゲームの快作，ついに登場

対戦格闘ゲームの要素と，キャラクターの成長というRPG要素が巧みに融合された『ガーディアンヒーローズ』が，今月いよいよ登場する。

各ゲームモードは右で説明するとして，プレイしてみて驚いたのは，キャラクターのディテールの細かさだった。もちろん，超威力の魔法を使ったときや連続技&必殺技がヒットしたときの爽快感もかなりのものなのだが，そのときのキャラの表情が非常に豊かなのだ。だから，プレイするときは闘うだけでなく，彼らの一挙一動をよく観察してほしい。各キャラの個性がありありと感じられるはずだ。

下に主人公6人の特徴と代表的な必殺技を紹介しておくが，「パワー型」などとあるのは初期設定パラメータによるものなので，ストーリー・モードではいくらでも変わってくるぞ。

●ストーリー・モード●

ステージ・クリア型の横スクロール格闘アクション。シナリオ要所で現れる選択肢にどう答えるか，そしてそれまで自分がどんな行動をしていたかによってストーリー展開とエンディングが変わる。敵を倒すことで経験値がたまり，レベルアップしていく。



▲不死英雄戦士とは，一体何者なのか？

●対戦モード●



▶なんと町民対決。技がすごく笑えるのだ

最大6人で対戦できる，純粋な格闘モード。おもしろいのは主人公だけでなく，ストーリー・モードに登場するすべてのキャラが使えてしまうこと（はじめから使えるわけではないぞ）。しかもほとんどが必殺技も持っている。これがメチャクチャ楽しい！

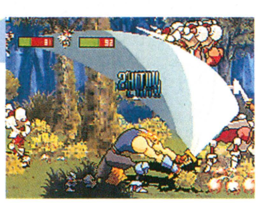
ハーン・サムウェル



主人公格の剣士。見た目どおりのパワー型戦士で，攻撃力は抜群に高い。必殺技も豪快なものが多く，とくに下に紹介した「ハーンスペシャル」は視覚的にも威力もハデ。ガンガン押していけるぞ。

ハーンスペシャル

連続技をたたき込み，最後にガッツポーズ。だしかたが簡単なのも○。



セレナ・コルセア



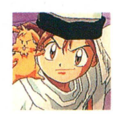
はじめはNPCとして登場する女剣士（ストーリー・モードをクリアすると使えるように）。パラメータのバランスがとれているうえ，必殺技，魔法も充実している。もっとも使い勝手のいいキャラだろう。

バルキリージャベリン

巨大な氷のレーザーを一直線に撃ち，当たった敵を凍結&行動不能に。



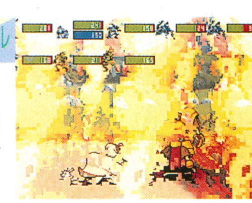
ランディ・M・グリーン



棒術と強大な魔法を使いこなす魔導師。エドワードという名の使い魔を連れている（ちゃんと一緒に攻撃してくれるところがミソ）。複数の敵をまとめて一掃できるが，混戦に弱いので囲まれないように。

超魔法ファイヤーウォール

炎の壁を発生させ，自分のいる隣のラインの敵までダメージを与える。



ニコレ・ニール



超マイペース&天然ボケのお嬢様僧侶。唯一，回復魔法を持っているのが強み。コケた拍子に敵にダメージを与えたり，何がでるかわからない謎の魔法など，そのユニークなキャラ特性は特筆もの。



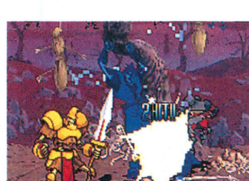
いたいの

転んで相手を巻き添えにする。普通に歩いていてでることも……。

イブシ・ギンジロウ



己のスピードと体術を武器にする忍者。相手をスリ抜けられるダッシュ技を持つほか，2段ジャンプよりさらに高いジャンプ，高速移動しながらの攻撃など，スピードで相手をホンロウする闘いかたが得意。



燻流空武術・稲妻反転蹴り

空中から，体に雷をまとった蹴りをくりだす。食らうと感電ダウン。

不死英雄戦士（アンデッドヒーロー）



主人公たちが手に入れた剣に呼応して墓から蘇った，謎の戦士。ストーリー・モードでは命令をくだすだけで，プレイヤーが直接操作することはない。防御はできないが，破壊的な威力の技を持つ。



ジェノサイドクラッシュ

画面全体，すべてのライン上に及ぶ大爆発を引き起こす，最強の技。

正月ボケに喝！

昨年末ヒット・タイトルの㊙情報を一挙大公開！

バーチャファイター2

『2』でもやっぱりデュラルが使える！

予想どおり，『バーチャ2』でもデュラルを使うことができる。やりかたは，キャラ選択画面で下，上，右，左＋A(ほぼ同時押しして，左→Aと流すように押すのがコツ)の順に入力するだけ。要するに『1』と同じコマンドなのだ。アーケード，VS，エキスパート，チームバトルで有効なうえ，段位認定にも挑戦できるぞ。また，下，上，左，右＋Aと入力すると，ゴールドデュラル(2P色）になる。ゴージャス♡

デュラル・エンディングを見よう！

エネミーレベルがハードのときに，デュラルがリング上に残るようにしてKO勝ちすれば，スタッフ・ロールの前にデュラルのエンディングが見られる。乱入したときや，使用キャラを途中で変えた場合は見れなくなるけど，そのほかの条件制限（コンティニューの回数，リングサイズなど）はないので，根気よく挑戦しよう。

便利で楽しいオプションが追加

同じキャラで1回でも全面クリアしていると，オプションに3画面目（「オプション＋」）が出現し，以下の項目が追加される。

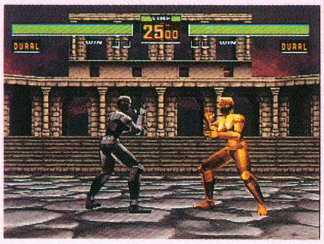
●ステージ・セレクト●ステージ・サイズ・セレクト●リプレイ時間の変更●BGMボリュームの変更●スローモード（段位認定以外）

キー・アサイン・セレクトを簡単に

オプション画面でなくても，キー・アサインのタイプを変更できる。キャラ選択画面またはチームバトルの途中結果表示画面でLorRボタンを押しっぱなしにしていると画面下にキー・アサイン・タイプが表示されるので，そのまま十字キーの左右で選択しよう。

ウォッチモードでカメラ視点変更

ウォッチモードの試合中に1PコントローラのXボタンを押すと，カメラ・アングルが自動的にどんどん切り替わっていく（自分で視点を操作できるわけではない)。再びXボタンを押すと，もとの視点にもどる。



◀対戦でも，デュラル対G・デュラルがおがめるのだ

さて，ここからはアーケード版にもあった，楽しい㊙の数々を掲載するぞ！ ❶ラウからアキラまでを，途中乱入やキャラクター変更なしに倒せばスタッフ・ロールが流れる。また，この最中にⒸボタンを押すと残像の数が増える。❷オプションで難易度，体力などがデフォルトに設定されているときと，段位認定モードのプレイ後には，ネーム・エントリーが。❸リプレイに入る前にABCボタンを同時押ししていると，スロー・リプレイになる。❹ⓅⓀⒼボタンで勝ちポーズを選択できる。❺キャラ選択中から試合開始までRボタンを押しっ放しにしていると，BGMが『1』のサラのテーマになる。2P側のRボタンでジャッキーのテーマに。❻シュンが座盤趺で座っているときにジェフリーがパワーボムをだすと，どんな間合いであっても投げてしまう。❼アキラ（デュラル）が外門で相手のキックを返したと同時に相手がキックをキャンセルすると，アキラが震えて位置関係がヘンになる。❽試合中，双方の体力に差をつけ，勝っているほうが負けているキャラの背後をとるように立たせ，リング際ギリギリに移動。そしてタイムオーバーを待ち，勝ちモーションで負けキャラを足から落ちるようにリングアウトにすると，負けキャラが勝ちキャラのモーションをマネする。

バーチャコップ

コマンド入力で全面クリア状態に！

アドバタイズでセガ&AM2研ロゴ表示中に上，下，左，右と入力する（ガン：銃口を画面中心からモニタ外へ向け，トリガーを引く／パッド：リロードボタンを押しながら十字キーで入力する）と銃声が鳴り，全面クリアしたのと同じ状態になる。これで，全面クリア時のオマケとして用意されているモードがプレイ可能に！

ミラーモードもコマンドで！

ステージ・セレクト画面でパネルを撃たないようにS，R，S，S，S，R，R(S：ショット／R：リロード）と入力した後，Sでステージを選ぶとパネルのグラフィックが反転し，ミラーモードをプレイできる。

あわてずさわがずネーム入れ

ネーム・エントリー時，ほかの文字を撃たずに「BS」のみを10回撃つと悲鳴が聞こえ，エントリー・タイムが99に増える。



◀文字を見れば一目瞭然，すべてが逆。ゲームに慣れた人も新鮮な感覚で遊べる

セガラリー・チャンピオンシップ

スペシャル・ゴースト・カーが登場！

タイムアタックの3LAPSをX&Zボタンを押しながらCボタンで決定すると，『セガラリー』開発者の走りがゴースト・カーとして出現する。この車と競っていれば，上達することマチガイなしだ。



◀自分のプレイの参考にもなるね

闘神伝Ｓ

究極奥義もコレ一発

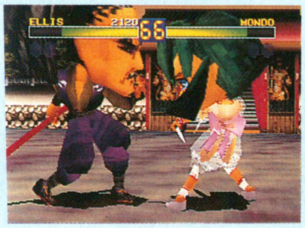
タイトル画面(PRESS START～の表示があるとき)で1P側から上，左，右，下，スタートと入力すると，L＋R＋C（同時押し）でいつでも秘伝必殺技2をだせるように。体力ゲージ点滅時なら，L＋Rで究極奥義が使用可能。

驚愕！ デカ顔モード

タイトル画面後のゲームモード選択画面で，L&Rボタンを押しながらモードを決定。そのままキャラを選択し，ゲームを開始すると，キャラが2頭身になってしまう。コワい。

色ちがいコスチューム

エイジ，ソフィア，エリスのみ，キャラ選択時に十字キーの下を押しながら決定すると，コスチュームの色が変わる。

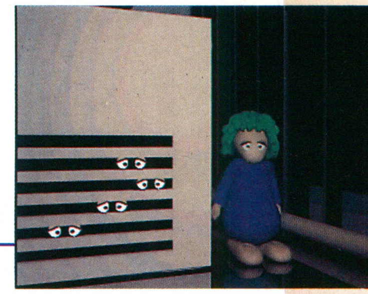


◀なんだか有無を言わさぬ迫力（圧力？）がにじみでている。一度お試しあれ

プレイステーション Journal

ジャーナル

担当代理：曳地哲司



PlayStation

お年玉をもらってホクホクのキミ！　PSがオープン価格になったのを知ってるかな？　なんと，お店によっては25,000円前後でPSが手に入るぞ。この機会にキミもPSをゲットしてはいかがかな？

おせちもいいけどカレーもね！　今月は「洋ゲー」特集だ

ここ数年，さまざまな海外のゲームが日本に入ってきた。かならずしもすべての作品が日本人の趣向に合うとはいえないが，すばらしいアイデアや高い技術力をかねそなえていて，目がはなせないものが多い。

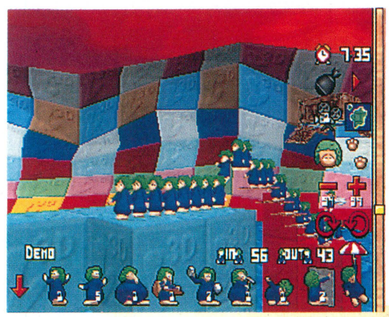
そんななかSCEは，海外のPS作品を，多くの人々に楽しんでもらおうという企画をスタートさせた。その第1弾となるのが今回紹介する2作品だ。両作品ともイギリスのシグノシス社が開発したもので，海外版PSで高い人気を集めている。

今回の企画が実現した背景には，SCEと海外メーカーとの提携がスムーズにいっているということがある。この流れが強化されれば，海外製ゲームのほとんどがすぐに日本のPSでプレイできる，なんてうれしい状況になるかもしれない。

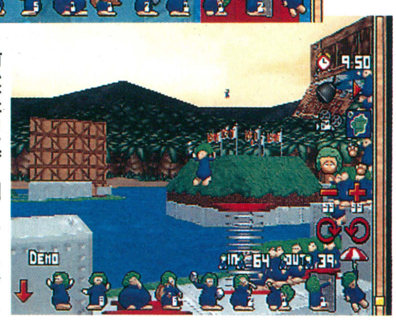
SCEはこれら海外作品を「洋ゲー」と呼び，なじみやすいブランドとして売りだそうと努力している。今後の海外ソフトの未来のため，SCEのガンバリに期待したいものだ。

『3Dレミングス』

■SCE Inter　■アクションパズル
■価格未定　■96年2月発売予定



◀恐怖の集団行進が，ますますパワーアップして登場

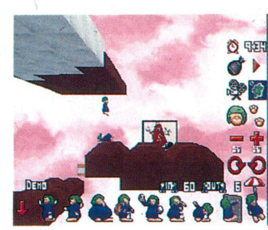


▶前後左右に歩き回るレミングスを誘導するのは一苦労!!

以前，パソコンに登場し，難解なパズルとかわいらしい動きでプレイするものを魅了した『レミングス』が，PSの機能を活かして『3Dレミングス』になって帰ってきた。

前作同様，ひたすら歩くレミングスをゴールへ誘導していくわけだが，左右だけでなく手前や奥に歩き回るレミングスに指示するのは，不思議な感覚。

難易度は高めだが，難易度調節も用意されているので，初心者から上級者まで幅広く楽しめるオススメの作品だ。



◀さまざまな視点が選択可能なので，上手に使ってレミングスの動きを把握しよう。なんとレミングス自身の視点まで用意されているぞ

『デストラクション・ダービー』

■SCE Inter　■レーシング
■価格未定　■96年2月発売予定



◀せまいコース上での攻めぎあいは危険。1台がクラッシュすれば，つぎつぎに衝突して大パニックに



▶何度もぶつかっていると，だんだん車がツブれていき，しまいには故障してリタイアするハメに

飛び散るポリゴン



▶ハデにぶつかると車の破片が豪快に飛び散るぞ

リアルな動き，飛び散る破片，無惨に破壊された車……この『デストラクション・ダービー』は，車を使ったクラッシュバトルを楽しむ，一風変わったレースゲームだ。

ゲームモードは四つあり，純粋にクリアタイムを競う「タイムトラック」，ダメージを最小限にとどめて規定ラップを走る「ストックカーレース」など普通のレースらしいものもある。しかし，この作品の真のおもしろさは，残りの二つのモード「クラッシュバトルレース」「デストラクションダービー」にあるといっても過言ではない。

これらのモードは，自車を敵車にぶつけてポイントを稼ぐことが目的となっており，走るというよりも突進するという言葉がふさわしい。なかでも「デストラクションダービー」は，密閉された円形闘技場の中で，20台のマシンが一斉にぶつかりあい，迫力満点。

今回，「洋ゲー」の先鋒として登場する『デストラクション・ダービー』は，まさに〝斬り込み隊長〟の役割を果たすにふさわしい，そんなパワフルな作品だ。なによりも爽快感を求める人は，チャレンジしてみよう。



▶20台で激しい死闘を行なう「デストラクションダービー」は圧巻だ

ひとクセもふたクセもある，異色作品が目白押し

『カルネージハート』

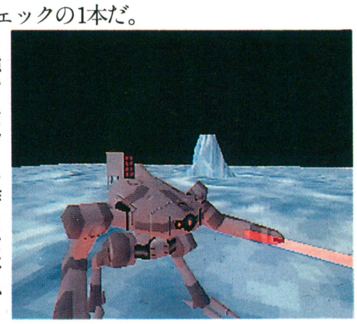
■アートディンク　■SLG
■6,800円　■発売中

唐突だが，みなさんは電子ブロックに触れたことがあるだろうか？　電子ブロックとは，内部にそれぞれ抵抗やスイッチの役目をする回路が組み込まれたブロックを，アレコレ組み合わせて基礎的な物理実験を行なうものだ。私もよく警報ブザーやお風呂のセンサー回路を組んで遊んだものだが……おっと，話が横道にそれたが，じつはこの作品，電子ブロックと密接な関係にあるのだ。

『カルネージハート』の中核となるシステムは，独自にロボットを製作する――それもハード，ソフトの両面から設計し作り上げるというもの。その中でも注目してもらいたいのがソフト，つまりロボットを動かすプログラムの部分。このプログラムは，あらかじめ用意された行動パターンが埋め込まれたパネルの組み合わせで構成されている。そう，電子ブロックと同じシステムなのだ。

『カルネージハート』は，電子ブロックの気軽さを取り入れ，プログラムを組む楽しさを誰でもカンタンに実感できるように作られた作品だと言える。

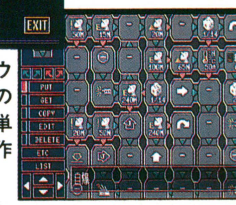
中身が濃くハマリ度も高いので，この年末要チェックの1本だ。



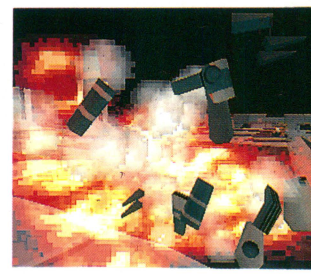
▶強いロボットを作るには，ハードとソフトのバランスが大事



◀強力な武器を装備したいのはもちろんだが，重量制限を考慮すると思ったより貧弱な装備になることも



▶一番重要なソフトウェア。電子ブロックのように組み立ては簡単だが，強力なものを作るのはむずかしいぞ



◀弱いロボットの末路はスクラップのみ。基本から見直して，強いロボットを作りだそう

『TIZ ~Tokyo Insect Zoo~』

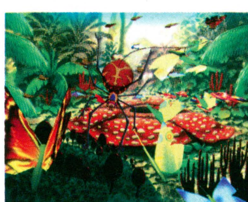
■ゼネラル・エンタテイメント　■プレイング・ムービー・ゲーム
■5,800円(予)　■96年3月発売予定

『TIZ』は昆虫の姿に変身してしまった少年と昆虫たちの交流を描いたゲームで，斬新な会話システムを採用しているのが特徴だ。

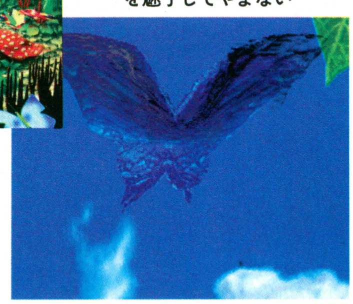
その名もアクティブ・トーキング・システム。字幕のメッセージは一切なく，すべて音声による会話で進行するこのシステムにより，我々が日々体験するのに近いリアルな会話を実現している。またセリフ選択時には，主人公のものだけでなく，自分以外の登場人物のセリフも選択できるため，プレイヤーが物語の作者のように自由に脚色できるのも斬新だ。

いままでになく会話を楽しむことができる――そんな作品になりそうだ。





◀幻想的な世界を舞台に，カブトムシになったリョウ」の旅がはじまる



▼極限まで描かれた美しいCGの数々が，プレイする者を魅了してやまない



◀カブトムシであることに気づいたリョウは，いったいどんな気持ちなのだろうか？

不思議な旅に出かけよう

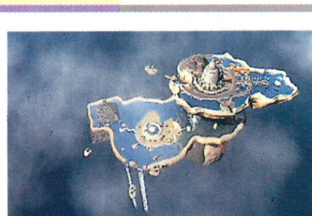
『土器王紀』

■バンプレスト　■AVG
■5,800円　■発売中

『土器王紀』は，美しいCGで描かれた架空の世界を旅行するAVGだ。

土器の姿をした生物「土器人」たちの世界エスパッシに招かれたキミは，ガイド役の「ケマポン」とともに不思議な旅を体験する。

たまには旅行でもしたいと思っているキミ。この機会にエスパッシを訪れてみてはいかがかな？



◀土器人の世界は不思議なことだらけだ



▶ユーモラスな仕草を見せる土器人たちは，見ていてアキないぞ

『ポリスノーツ プライベートコレクション』

■コナミ　■データベース
■2,980円　■2月9日発売予定

以前，PSに『ポリスノーツ』が移植されるとお伝えしたが，その設定資料集ともいうべき作品が登場する。収録されている内容は，設定資料，メイキング，データベースなど。価格は2,980円だ。

また，コナミは今後『ときめきメモリアル』についても同じく『プライベートコレクション』を発売予定とのこと。ファンは期待して待つべし。



◀大好きなゲームの設定資料が安価で手に入るのはウレシイよね



▶他機種でおなじみの『パイロットディスク』とのちがいは？

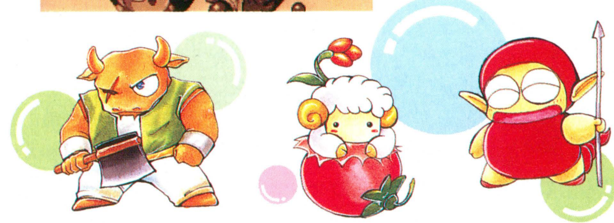
第34回(本当)

とことん ぷよぷよ通



■対応機種
- アーケード
- メガドライブ
- ゲームギア
- セガサターン
- PC-9821&DOS/V
- スーパーファミコン
- PCエンジン（発売日未定）

今年で足かけ4年目を迎える「とこぷー通」です。とりあえず3周年まではつづきそうなので，今後ともよろしく。さて今月のメイン・コーナーでは，『ぷよ通』PCエンジン版をドドーンと紹介だ。先月告知した技術講座も，ひっそりと連載を開始してます。　　（講師：大出綾太）



いよいよPCエンジンへ！『ぷよぷよCD通』登場!!

先月欄外で緊急速報を流したとおり，『ぷよぷよ通』がいよいよPCエンジンにも移植されることになったぞ。正式名称は『ぷよぷよCD通』で，NECインターチャネル（元NECアベニュー）からの発売だ。

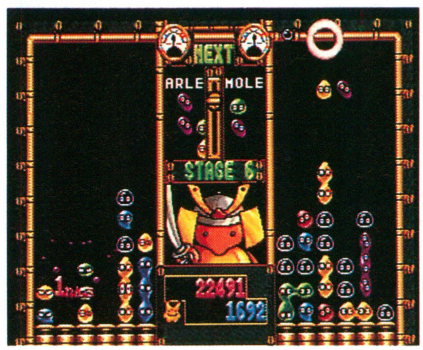
7作目の『ぷよ通』となるこのPCエンジン版は，メガドライブ版がベースになっている。具体的には，塔を登っていくタイプの「ひとぷよ」と，6種類のルールから選択して遊ぶ「ふたぷよ」の2モードが収録されているのだ。残念ながら，サターン版やスーパーファミコン版にあった漫才デモや新モードは搭載されていない。

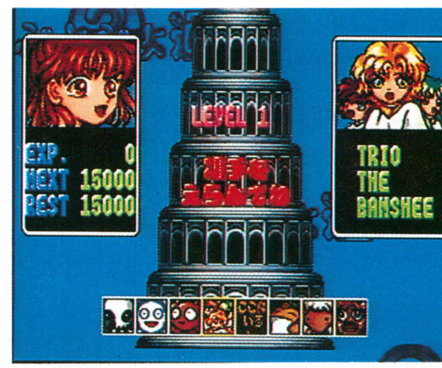
そのかわり，前作『ぷよぷよCD』にもあったような，PCエンジン・オリジナル要素がいくつか加えられているぞ。そのうちの一つが，ふたぷよで使用キャラクターを選択できる機能だ。ふたぷよを選んだあとのルール選択をする前に，使用キャラ選択画面がでる。ここでアルル以外の敵キャラを選ぶと，プレイ中の連鎖ボイスや，ぷよが消えたときの効果が，そのキャラのものになるのだ。つまり，サタンやミノタウロスを選べば，ぷよが消えるときにカーバンクルがでてくるし，のほほを選ぶとオタマジャクシが四方に広がるというわけ。キャラクターの音声が，人気声優陣による新録ボイスになるので（キャスティングはまだ秘密），こちらの好みでキャラを選択するのも一興かもね。

オリジナル要素はほかにもあるけれど，現時点ではまだ公開できない。前作にあったような特典があるかもしれないぞ。

いまのところ発売日未定，価格未定だけれど，それほど遠くない時期にリリースされそうだ。

▼これがPCエンジン版の画面だ。他機種とドット比率がちがうため，ちょっと縦長になっているけれど，映像のクオリティはほとんど同じだぞ



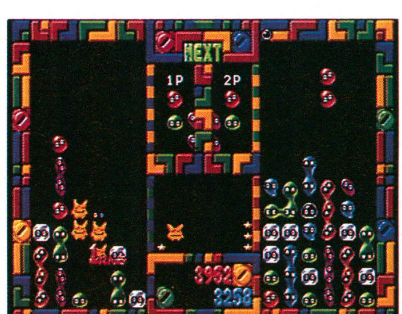


▲毎度おなじみ，ぷよバトルの舞台である塔。基本的にはメガドライブからの移植ということで，対戦前のデモは入っていない。ひとぷよの舞台も，この塔だけ

▼PCエンジン版オリジナル要素の一つ，ふたぷよでのキャラクター選択画面。アルル＋28キャラの顔がでているけれど，これ以上は増えないのかな？







▲1P側のぷよ消え効果がカーバンクルになっているぞ。ふたぷよで選んだキャラによって，消え効果とボイスが変化するのだ

▼これもオリジナル要素。ふたぷよでコンティニューをした場合，キャラとルールの変更ができるようになっているのだ。とっても親切



完成度微増は多忙のせい
「みんなでぷよぷよ」

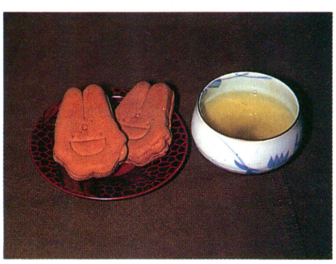
イラストの投稿も少なくなってきて，もうそろそろ潮時かな？なんて思いはじめている「みんぷよ」です。

さて，ひさしぶりに文字投稿にいってみましょう。といっても，かなり前に届いた（ありゃ，9月の消印だ）投稿になっちゃいますが，カンベンしてね。内容はスーファミ版『す～ぱ～なぞぷよルルーのルー』の㊙情報だ。

「何か問題をロードしたあと（空データをロードしてもかまわない），クリア条件の8番“～ぷよ消すべし”にカーソルをあわせると，普通では設定できない“0ぷよ消すべし”という設定ができます。この条件だと，ぷよを消してはいけないという問題を作れます。ただし1度でも設定を“4ぷよ”以上にすると“0ぷよ”にすることができなくなるので，またロードからやり直してください。また“1ぷよ～3ぷよ”にすることもできますが，これでは絶対に解けなくなるので，問題として成立しません」【埼玉県川口市・J・芝】

ちょっと遅くなってしまったけれど，かなり有益な情報なので，なぞぷよらーは利用してくれたまえ。

つづいては，コンパイルの新グッズ情報だ。昨年に行なわれた第1回マスターズ大会のビデオが3タイトル発売されたぞ。さらに，ぷよまんの姉妹品として，カーバンクルまんじゅうも登場したのだ。そのほか，かなり多数のグッズが製作されているので，くわしくは**コンパイル通販部☎082-263-6165**に問い合わせてみてほしい。



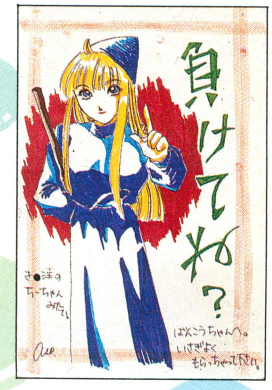
▶味は，あんことクリームの2種類。値段は16個入りで一，五〇〇円となっているぞ



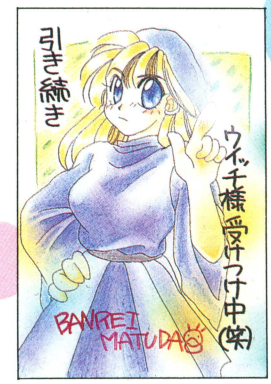
▼【長野県駒ヶ根市・にゃこるる】結局『通』キャラの中ではセリリさんが一番人気か



▲【山梨県甲府市・真月風太郎】去年の夏にもらったイラスト。遅くなってゴメン



▼【静岡県富士宮市・麻生やよい】今月の小特集はウィッチ様。おう，タカビーだ

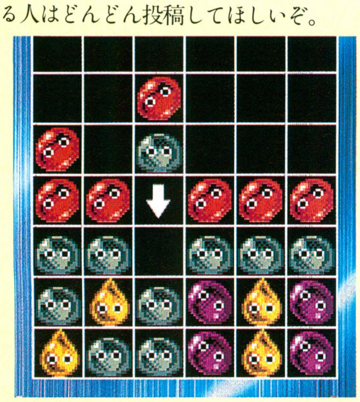


◀【神奈川県川崎市・松田ばんれい】ほとんど同じ構図のウィッチ様（さては謀ったな!?）。同人誌ありがとう。おもしろかったです

「オール・アバウト・ぷよぷよ通」 **10.7%**
現在の完成度（12月8日付）

第2回マスターズ大会 直前実力アップ講座①

これから3か月，3月24日の第2回マスターズ大会に向けて，最後のテクニック講座を開催します。できれば，各地の実力者からテクニックを募集して，この場で発表してもらう方式にしたいので，腕におぼえがある人はどんどん投稿してほしいぞ。



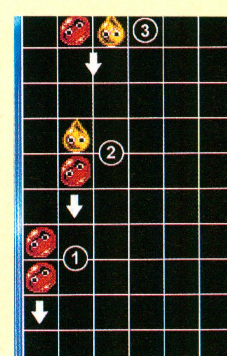
▲配色がかたよっていないとキビしいかも。ただ破壊力は最大クラスだろう

今月は，**東京都八王子市・NIWクン**の投稿を紹介しよう（本当は読ホンにきた手紙だけれど）。左下にある図が“不発弾”と呼ばれているテクニック。ようするに，2色で17個消す形になっているわけだ。これだと，1連鎖で2,380点≒おじゃまぷよ34個が発生する。短時間で赤玉が1個作れるという，先制攻撃に最適の積みかただ。

5列分のスペースで完成させることもできるので，コンパクトに組むことも可能になっている。最初の3手のコツがつかめれば，成功率はけっこうあがるそうなので，練習してみる価値はありそうだ。

ただ，この仕掛けは動かしどきがむずかしい。相手が大連鎖を組んでいて，フィールドが半分近く埋まっているときに作動させるのが，もっとも効率的だと考えられる。逆に相手にさとられた場合は，あまり固執せずに方向性を変えないと，あっさり埋められてしまう可能性も高い。場数を踏んでコツを体得しないと，有効に使いこなすのは至難の技だろう。上級者向けの技術だ。

先月の“つぎの1ぷよ痛R”の答え



◀**解答35**：とりあえず全消しが狙えるように積むのが鉄則。どんな場合でも，5手目くらいまでは全消しを視野に入れておこう



▶**解答36**：折り返しを作ってもいいけれど，ここは全消しがベター。全消しで相手にプレッシャーをあたえるのも作戦の一つだ

G1 選ばせていただきます。



第6回　不思議のダンジョン2　風来のシレン

鑑定師：板場利光

■スーパーファミコン
■RPG
■チュンソフト
■11,800円
■発売中

『シレン』について語る前に

知っている人も多いと思うが，今回の題材の『風来のシレン』と，その前作『トルネコの大冒険』は，いまから20年以上も前に制作された『ローグ』というゲームをモチーフとしている。したがって，『シレン』のおもしろさは「『ローグ』のゲーム性と『シレン』のオリジナル要素がミックスされたものだ」と言いかえることができる。

そこでまずは，『ローグ』のおもしろさはなにか，について書くことにしよう。

『ローグ』はプレイヤーを成長させるRPG

『ローグ』のゲーム内容は，探索の途中で手に入るアイテムをうまく使ってダンジョンを攻略していく……と，『ウィザードリィ』をはじめとする3Dダンジョンものと，さして変わらない。そう，ある1点をのぞいて。

その1点とは「ダンジョンに入ったら最後，いっさいやりなおしができなくなる」こと。上の階層へ移動したあとに前の階層へもどるのはもちろん，プレイ途中のデータをセーブしておき，もう一度その場所からやりなおすこともできない。しかも，キャラが死んで再スタートするときには能力値と所持品は初期状態にもどされてしまい，ダンジョンの内容もまったくちがうものに変化しているのだ。

いつ，どこでなにが起こるかわからない。役に立つのはプレイヤー自身の知恵だけだ。キャラのデータは消されてしまうが，プレイ中におぼえた「迷宮探検のノウハウ」は消去されず，プレイヤーの中に蓄積されていく。何度もチャレンジして場面ごとの対処方法をおぼえていけば，かならず先の階まで進めるようになる。ゲームの中のキャラではなく，プレイヤーが成長していくよろこび。ここに『ローグ』のおもしろさがある。

『ドラクエ』から離れてゲームの幅が広がった『シレン』

そして『風来のシレン』だが，『ローグ』を現代風にリメイクした作品である，という部分は『トルネコ』と変わらない。しかし，以下の二つの点がパワーアップしている。

一つは，プレイヤーの自由度が高いシステムが増えたこと。たとえば「肉システム」だ。これは，武器や杖でモンスターを肉に変えたあとに，それを食べてそのモンスターに変身する，というもので，変身中にはモンスターの特技が使えるようになるのだが，その使用例をざっとあげてみても……

●壁をすり抜けられるモンスターになって，隠し部屋を探したり出口へ一直線に向かう。

●複数攻撃をするモンスターに変身して攻撃力をアップする。

●カラクロイドに変身して床にワナを作り，敵モンスターに引っかけさせる。

●ノロージョなど呪いをかけるモンスターに変身すると，自分が装備していた呪いのアイテムをはずすことができる。

……と，じつにさまざま。そのほか，自分が食べるだけでなく，敵に投げつけてべつのモンスターに変身させることも可能なのだ。

もう一つは，ストーリー性の強化。今回は村だけでなく，ダンジョン内にもノン・プレイヤー・キャラクターが登場して，さまざまなイベントを発生させる。役に立つアイテムをくれるなど，基本的にプレイヤーを手助けするものばかりだが，どの人物もじつに個性的で，見ているだけでも十分おもしろい。

『トルネコの大冒険』は，『ドラゴンクエスト』の世界観を借りることで，初心者でもすんなりと『ローグ』のシステムになじめるゲームとなった。しかし，お店からアイテムを盗む，モンスターの肉を食べて変身するといった，初心者には使用法がむずかしすぎるものや『ドラクエ』の世界観に反する要素を，盛り込むことができなかったのも事実だ。

その点『風来のシレン』は，『ドラクエ』からスッパリと離れたぶん，ゲームとしての幅が広がった。ハイスコア狙い，アイテム・コレクション，イベント探し……このゲームの遊びかたはたくさんある。黄金のコンドルを見つけただけで終わってはもったいない！　ぜひ，しゃぶるように遊びつくしてほしい。

▼本作から新登場のノン・プレイヤー・キャラクターは，シレンといっしょに旅をしてくれる。仲間にするまでは大変だけど，頼りになるぞ





▲特殊能力がないモンスターの肉も，強い敵に投げつけて弱体化させるのに使える。一つの品物でも，プレイヤーのアイデアしだいで多彩な使いかたができる……この自由度の高さが魅力だ



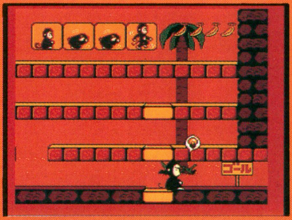
▶地雷，落とし穴，そしてモンスターハウス……さまざまな障害がシレンを待ち受ける。プレイするたびに迷宮の内容は変わるから，マッピングはまったくのムダ。キミの知恵だけが武器だ

これ１冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！
96年1月に発売される全175本を収録

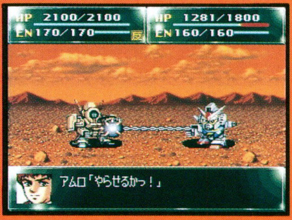
SUPER SOFT HOT INFORMATION

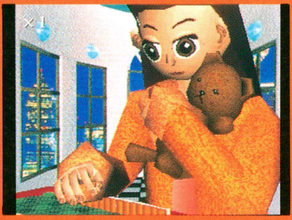
スーパーソフトホットインフォメーション









CONTENTS

2

1996

今月の売れ筋パソコン・ゲーム

HOT 20

『大戦略 for Windows』が，先月に引きつづいてのトップ。新作では，TGL最後のDOSゲームと言われている『ファーランドストーリー獣王の証』が，あいかわらずの強さで4位に登場。『シムシティ2000 for Windows』は24位→12位→7位と躍進をつづけている。それ以外でも，Windows95発売の影響か，Win用ゲームの順位が全体的に上昇した。Win95専用版の『ブルー・シカゴ』『ピットフォール』も初登場。

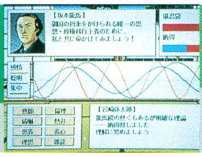
1 大戦略 for Windows



前1位 3回

●システムソフト　●9,800円
●SLG　●Win

2 維新開国



↑前4位 2回

●龍[RON]／イマジニア　●9,800円
●SLG　●PC-98

3 ぷよぷよ通



↑前8位 2回

●コンパイル　●7,800円
●アクションパズル　●PC-98,DOS/V

4 ファーランドストーリー獣王の証



初登場

●TGL　●9,800円
●SLG　●PC-98

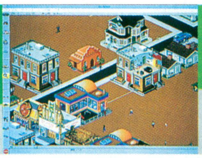
5 信長の野望・天翔記パワーアップキット



前2位 3回

●光栄　●6,800円
●ユーティリティ　●PC-98

6 シムタウン



↑前11位 3回

●イマジニア　●9,800円
●SLG　●Win,Mac

7 シムシティ2000 for Windows 日本語版



↑前12位 7回

●イマジニア　●9,800円
●SLG　●Win

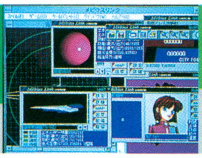
8 太平洋の嵐2



前5位 3回

●G.A.M.　●12,800円
●SLG　●PC-98

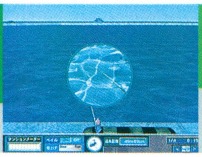
9 メビウスリンク



↑前13位 3回

●アイマジック／エクシング　●6,800円
●SLG　●Win

10 ウキウキ釣り天国2～波止の五目釣り



初登場

●テイチク　●5,800円
●フィッシング　●Win,Mac

11	三國志リターンズ	●光栄　●6,800円 ●SLG　●Win	↑前18位 2回
12	ブルー・シカゴ・ブルース(Windows95専用版)	●リバーヒルソフト　●7,800円 ●AVG　●Win95	初登場
13	信長の野望・天翔記	●光栄　●SLG ●①12,800円②12,800／15,200円(CD付)③14,800円 ●①Win,Mac,DOS/V②PC-98③TOWNS	前9位 12回
14	八八艦隊物語	●徳間書店　●10,800円 ●SLG　●PC-98	↑前15位 2回
15	ピットフォール　マヤの大冒険	●ゲームバンク　●8,800円 ●アクション　●Win95	初登場
16	テーマパーク	●エレクトロニック・アーツ・ビクター ●①12,800円②11,800円　●SLG ●①PC-98,TOWNS,DOS/V②Mac	前6位 4回
17	パワードール2ダッシュ	●工画堂スタジオ　●9,000円 ●SLG　●PC-98	前3位 4回
18	DOOM II	●イマジニア　●9,800円 ●3Dアクション　●PC-98,Mac	前7位 3回
19	雀道II	●システムソフト　●8,800円 ●麻雀　●Win	初登場
20	マクロス7～ミレーヌ・バーチャルポケット	●徳間書店　●6,800円 ●エンターテインメント　●Win	初登場

●ランキング協力店

■パソコン・ゲームHOT20協力店

北海道 MEDIA旭川☎0166-25-9801　群馬県 ソフトショップ　ラム☎0272-53-7594●パソコンショップ　マエハラ☎0276-25-3410　長野県 マイコンランド長野店☎0262-63-0015　栃木県 ソフトプラザ遊基☎0286-39-4755●ソフトプラザ遊基竹林店☎0286-43-6686　埼玉県 ビットマップ☎0492-83-0455　神奈川県 相沢時計店☎045-641-4337　岐阜県 オガワムセン☎0584-78-7687　愛知県 三洋堂書店上前津店☎052-251-8334　三重県 フレックス四日市☎0593-53-7503　京都府 上新電機J＆P京都寺町店☎075-341-4411●ピコ☎075-365-3000　大阪府 オーエーシステムプラザ大阪日本橋店☎06-646-3169　兵庫県 星電社本社☎078-843-8261　島根県 益田パソコンランド☎08562-2-0396　大分県 アルファテック大分店☎0975-38-2666

■家庭用ゲーム機HOT10協力店

東京都 ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100●ツクモパソコン本店☎03-3253-5599●上新電機ディスクピアみたか店☎0422-31-6251　神奈川県 ファミコンSHOPカスタムたまプラーザ店☎045-904-2225　千葉県 ハチスケ津田沼店☎0474-78-6833●ラオックス八千代台店☎0474-85-2261

ソフトベンダー
TAKERU今月の売れ筋ソフト



HOT 20

●ソフトベンダーTAKERUとは？―いわばパソコン・ソフトの自動販売機。パッケージ版と同じ内容のソフトや，オリジナル・ソフトが購入できる。箱などが簡略されているぶん店頭ソフトよりも価格が安い。通信を利用したオンライン・ショッピングも可能で，CD-ROMソフトやゲーム関連グッズなどが購入できる。 ソフトベンダーTAKERUに関する問い合わせ先 TAKERU事務局 ☎052-824-2493

	タイトル	メーカー	税込価格	ジャンル	機種	前号順位
1	メッセンジャー・フロム・ダークナイト	TOP CAT	6,800円	AVG	PC-98	初登場
2	メビウスリンク	アイマジック	6,800円	SLG	Win3.1	前1位
3	電脳倶楽部91号	満開製作所	1,600円	ディスクマガジン	X68K	初登場
4	スクリーンセーバープラス	ガヂェット	4,800円	ツール	PC-98	前2位
5	ルーンワース～黒衣の貴公子	T&Eソフト	①500円 ②700円	RPG	①PC-98 ②X68K	前5位
6	ルナティックドーン	アートディンク	3,800円	RPG	PC-98	初登場
7	銀河英雄伝説Ⅲ	ボーステック	2,800円	SLG	PC-98,X68K	↑前9位
8	ko-Windowsアプリケーション集 8	ガヂェット	1,200円	実用	X68K	前4位
9	電脳倶楽部別冊拾壱号	満開製作所	2,000円	ディスクマガジン	X68K	初登場
10	初恋物語	GAMEテクノポリス	3,000円	SLG	PC-98	前10位
11	アマランス	風雅システム	3,000円	RPG	PC-98	↑前19位
12	虹色電飾娘	I.S.C.	3,000円	パチンコ	PC-98	前7位
13	サークⅢ	マイクロキャビン	3,800円	RPG	PC-98	初登場
14	栄冠は君に3	アートディンク	3,800円	SLG	PC-98	初登場
15	RPGツクール チャイムズクエスト	ログインソフト	4,800円	ツール	PC-98	↑前18位
16	DOKI！DOKI！ぷりてぃリーグFinal	GUP²	3,900円	AVG	PC-98	↑再登場
17	ウォーゲームコンストラクション	システムソフト	2,500円	ツール	PC-98	前16位
18	A列車で行こうⅢ	アートディンク	3,800円	SLG	PC-98,X68K	前13位
19	スーパー野球道2 '95開幕データ集	日本クリエイト	3,900円	SLG	PC-98	前11位
20	電脳倶楽部90号	満開製作所	1,600円	ディスクマガジン	X68K	前3位

今月の1本！

Seize the Day

■Win3.1／95，Mac ■ビジネス
■9,800円 ■Win版発売中，MAC版1月23日発売予定

「Seize the Day（シーズ・ザ・デイ）」は，アメリカで高い評価を受けた，パソコン上でスケジュール管理をするオーガナイザー・ソフトだ。年間永久カレンダー，各種ダイアリー機能，住所録など，基本的な機能は当然サポートしているが，最大の特徴はギャラリーという美しいビジュアル機能を収録していること。12種類のグラフィックが月ごとに表示され，さらに1日のなかでも刻々とアニメ変化していく。単なるスケジューラーではなく，目にも楽しいソフトだ。



◀一部英語の部分もあるが，スケジュール部分やヘルプは完全日本語だ

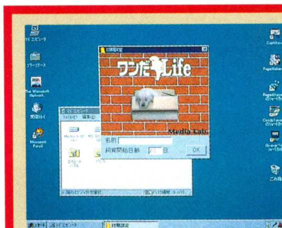
ソフトベンダーTAKERU常設店リスト

北海道 そうご電器㈱YES旭川店☎0166-26-2251●パソコンのイシダ釧路☎0154-25-6168●㈱デンコードーDaC琴似店☎011-614-2020●そうご電器㈱YES札幌☎011-214-2850●パソコンのイシダ東札幌駅店☎011-814-6688●㈱ヒロセGAMESTATIONTIME☎011-863-3820●ハラデンキ㈱本店☎0155-22-5522●㈱デンコードーDaC苫小牧店☎0144-34-1711●㈱デンコードー函館本店☎0138-23-1121●そうご電器㈱YESさいか☎0138-27-2551●そうご電器㈱YES北見店☎0157-31-7711 **青森県** ㈱デンコードーDaC弘前本店☎0172-27-2251●㈱デンコードー青森本店☎0177-23-2356●㈱サン家電八戸店☎0178-45-3810●㈱デンコードー八戸新本店☎0178-28-7575 **岩手県** ㈱デンコードー一関店☎0191-25-2440●㈱デンコードー盛岡本店☎0196-54-2772 **宮城県** ㈱庄子デンキ古川店☎0229-23-3883●㈱デンコードー石巻バイパス店☎0225-94-3663●CompCityDac店☎022-291-4744●そうご電器㈱YES仙台☎022-266-6212●㈱庄子デンキコンピューター中央☎022-224-5591●㈱デンコードー仙台本店☎022-261-8111●㈱庄子デンキ泉中央店☎022-375-4855 **秋田県** ㈱デンコードー秋田駅前本店☎0188-34-3151●㈱デンコードー秋北中央店☎0186-49-7161●㈱デンコードー能代バイパス店☎0185-54-7727 **山形県** ㈱デンコードー南館店☎0236-43-4843●㈱庄子デンキ山形本店☎0236-42-1222●㈱デンコードー酒田店☎0234-33-1010●㈱庄子デンキ電激倉庫酒田店☎0234-24-3434●㈱庄子デンキ電激倉庫鶴岡店☎0235-22-9889 **福島県** ㈱デンコードー平中央店☎0246-21-8585●㈱いわきマイコンショップ☎0246-23-0513●㈱デンコードー会津若松店☎0242-28-8484●㈱デンコードー郡山バイパス店☎0249-51-1113●㈱うすい百貨店デンキ売場☎0249-32-0001●㈱庄子デンキ粉又電激倉庫駅前店☎0245-21-2011 **東京都** ㈱ビックカメラ渋谷東口店☎03-5466-1111●㈱ビックカメラ渋谷ハチ公口店☎03-3477-0002●T・ZONE新宿☎03-3342-1901●ソフマップ東京1号店Chicago2F☎03-3253-9190●ラオックス㈱ザ・コンピューターゲーム館4F☎03-3251-3100●ラオックス㈱ザ・コンピューターゲーム館5F☎03-3251-3100●ラオックス㈱ザ・コンピューターゲーム館6F☎03-3251-3100●サトームセン㈱メディアセンター☎03-5256-3267●九十九電機㈱パソコン本店☎03-3253-5599●ヤマギワテクニカ店☎03-3253-0121●T・ZONEミナミ☎03-3257-2774●マルゼンムセンECCS本店☎03-3255-4911●㈱加登屋アクトブックスサンカマタ店☎03-3735-1551●ソフトピア池袋☎03-3985-3268●㈱ビックパソコン館 池袋東口店☎03-3988-8666●㈱ビックカメラビックパソコン館☎03-3984-0002●ラオックス㈱三鷹店☎0422-32-3741●㈱サン家電小金井店☎0423-85-3810●上新電機㈱J&P町田店☎0427-23-1313●ラオックス㈱調布パルコ店☎0424-89-5341●サトームセン㈱東久留米店☎0424-75-6310●㈱ムラウチ☎0426-42-6211●ラオックス㈱吉祥寺店☎0422-21-3471●上新電機㈱J&P立川店☎0425-36-4141●マルゼンムセン立川店☎0425-27-6211 **茨城県** ㈱ミドリ電化つくば店☎0298-55-3715●㈱カスミ家電C-YOU鹿島1番館☎0299-93-4420●ラオックスマルスズ取手店☎0297-74-1311●㈱カスミ家電C-YOU取手東店☎0297-72-5760●㈱川又書店駅前店☎0292-31-0102●C-YOU荒川沖店☎0298-42-9521●㈱カスミ家電C-YOU東海店☎0292-87-0370 **栃木県** ㈱ヤマダ電機Tecc.Landコンピューター館 宇都宮店☎0286-32-5707●パソコンランド21宇都宮店☎0286-43-7221●パソコンショップDENSHO☎0286-35-2716●㈱コジマK&P宇都宮店☎0286-62-0002●パソコンランド21足利店☎0284-43-1621 **群馬県** パソコンランド21伊勢崎店☎0270-21-3121●パソコンランド21桐生店☎0277-45-2721●パソコンランド21高崎店☎0273-26-5221●㈱ヤマダ電機Tecc.Landコンピューター館 高崎店☎0273-63-6366●パソコンランド21前橋店☎0272-37-2521●㈱ヤマダ電機Tecc.Landコンピューター館 前橋店☎0272-35-2266●パソコンランド21太田店☎0276-45-0721 **埼玉県** ラオックス㈱南浦和店☎048-861-3111●上新電機㈱越谷店☎048-966-1221●ラオックス㈱春日部コンピュータ館☎048-761-9171●上新電機㈱所沢店☎0429-25-1911●ラオックス㈱新所沢店☎0429-23-2345●T・ZONE上尾店☎048-774-0511●ラオックス㈱大宮店☎048-644-3551●ソフマップ大宮店☎048-648-2011●㈱ヤマダ電機Tecc.Landコンピューター館 入間店☎0429-65-7266 **千葉県** ラオックス㈱成田店☎0476-92-1711●ラオックスPAPA君津店☎0439-52-2011●ラオックス㈱市原店コンピューター館☎0436-21-5331●上新電機㈱J&P津田沼店☎0474-72-5211●ラオックス㈱ザ・コンピューター館千葉店☎043-245-9371●ラオックス㈱稲毛海岸店☎043-278-7121●LAOX船橋ららぽーと店☎0474-34-3971●ラオックス㈱八千代台店☎0474-85-2261●ハートフルインテリジェンスコンピューターハウス きさらず☎0438-23-8466 **神奈川県** ㈱ダイエー戸塚店家電オーディオ売場☎045-881-1261●㈱ビックカメラ横浜店☎045-320-0002●㈱ダイオーコンピュータ館☎045-901-1901●㈱大丸百貨店LAOX横浜伊勢佐木☎045-261-1251●㈱ダイオーICコスモランド鴨居店☎045-473-6233●ラオックス㈱厚木店オーディオ館☎0462-22-2722●㈱ノジマコムドック溝の口店☎044-812-2404●㈱大丸百貨店LAOX・imon川崎店☎044-233-7161●ヴィック・ランド☎0427-79-9071●サトームセン㈱相模大野店☎0427-41-7786●上新電機㈱J&P相模原店☎0427-55-2831●ラオックス㈱大和店☎0462-61-2011●㈱ウェーブ・アイ大和店☎0462-63-9898●㈱ウェーブ・アイ湘南台店☎0466-43-1771●シータショップ藤沢店☎0466-27-9628●長崎屋サン家電平塚駅前電化センター☎0463-23-3810●㈱梅屋☎0463-22-4147 **山梨県** ㈱丹沢電機☎0552-32-5033●㈱ライフインナカゴミ本店☎0552-24-5431●㈱ライフインナカゴミ昭和店☎0552-75-8808 **新潟県** ラオックス㈱上越店LAOXEDSS☎0255-22-7341●パソトピアコスモス☎0255-25-5867●㈱ピックこばり店☎025-233-5791●㈱ビックビジネス館☎025-246-0602●㈱ビックゲーム館☎025-243-5135●㈱ヤマダ電機Tecc.Landコンピューター館 長岡西店☎0258-27-5022●PCさぽーと☎0258-27-6033●パソトピアコスモス柏崎店☎0257-21-2503 **愛知県** ちくさ正文館書店ターミナル店☎052-732-3601●㈱安さ一番トップカメラパソコンフロア☎052-971-0111●COMPMART大須マルチメディアランド☎052-252-0181●マルゼンムセン名古屋第2アメ横店☎052-263-6162●マルゼンムセン名古屋第1アメ横店☎052-263-1626●㈱エイデンサカキヤメディア大須☎052-242-8591●コムロード上前津本店☎052-263-5828●上新電機㈱J&P大須店☎052-262-1141●三洋堂書店パソコンシグマ☎052-251-8334●COMPMART名古屋☎052-589-3000●COMPMART一宮☎0586-26-2351●メディアマックス☎0564-23-0288●㈱エイデンサカキヤテクノ岡崎店☎0564-53-2140●COMPMART小牧☎0568-74-0335●エイデンスーパーエレクトロニクスストア西尾店☎0563-57-8211●㈱エイデンサカキヤテクノ東海店☎052-603-2521●COMPMART向山☎0532-64-1231●コムロード豊橋店☎0532-53-9214●㈱エイデンサカキヤテクノ豊川店☎05338-4-9281●COMPMART豊田☎0565-32-9061●㈱コムロード豊田店☎0565-32-3932 **岐阜県** パソコンショップコムロード岐阜店☎0582-66-0288●㈱エイデンサカキヤテクノ高山店☎0577-32-7071●㈱エイデンサカキヤテクノ多治見店☎0572-23-5131●㈱エイデンサカキヤテクノ大垣店☎0584-81-5221●パソコンショップコムロードヤナゲン岐大店☎05832-7-1111 **静岡県** ㈱すみやパソコンアイランド沼津店☎0559-23-5700●㈱すみやパソコンアイランド国吉田店☎054-263-5900●㈱すみやパソコンアイランド静岡駅前☎054-255-8819●㈱すみやパソコンアイランド浜松宮竹☎053-463-3711●㈱すみやパソコンアイランド浜松店☎053-473-3022●㈱メルバ浜松本店☎053-464-8412●㈱コムロード浜松店☎053-453-0614●上新電機㈱J&P浜松店☎053-457-3711●㈱すみやパソコンアイランド富士店☎0545-51-7227 **三重県** 河合無線㈱ELFA電気館☎0596-22-1111●サウンドイン☎0594-22-6380●Bax四日市店☎0593-54-3366●KawaiOA津店☎0592-26-0111●EIDEN鈴鹿店☎0593-82-4221 **長野県** ㈱エイデンサカキヤEIDEN松本店☎0263-28-3071●㈱マイコンランド本店☎0268-24-3515●㈱エイデンサカキヤテクノ諏訪店☎0266-57-1631●ラオックスヒナタ㈱コンピューター館☎0262-37-2221●㈱マイコンランド長野店☎0262-63-0015●㈱エイデンサカキヤテクノ飯田店☎0265-52-6811 **富山県** 無線パーツ㈱富山マイコンビル☎0764-21-6822●丸の内カラー駅前店☎0764-41-2500 **石川県** ㈱うつのみや本店B1F☎0762-34-8111●無線パーツ㈱金沢マイコンビル☎0762-31-6822●㈱アイディ☎0762-51-6030●サンミュージックOAプラザ☎0762-4 **福井県** 3Qエレキ館敦賀店☎0770-24-0988●タウンズタケベ☎0778-22-9595●エジソン☎0776-26-2228 **大阪府** エキサイト三番街店☎06-374-3311●㈱ニノミヤパソコンランド難波店☎06-643-3217●㈱ソフマップ7号店☎06-634-4128●ニノックスエレホビー店☎06-632-2038●上新電機㈱日本橋8ばん館☎06-634-1181●㈱ソフマップ5号店☎06-634-6306●上新電機㈱J&Pテクノランド☎06-634-1211●上新電機㈱J&Pメディアランド☎06-634-1511●ニノックスコア日本橋店☎06-647-2038●上新電機㈱J&P岸和田店☎0724-37-1021●上新電機㈱J&P高槻店☎0726-85-1212●上新電機㈱J&P千里中央店☎06-834-4141●上新電機㈱枚方バイパス店☎0720-48-1211 **滋賀県** OAショップ☎0775-63-2077 **京都府** 上新電機㈱J&P京都1ばん館☎075-323-1511●上新電機㈱J&P京都寺町店☎075-341-3571●タニヤマムセンやましな電遊館☎075-595-0200 **兵庫県** ㈱ケーアイツー遊コン加古川店☎0794-26-4530●㈱星電社三宮本店南館PC-PORT☎078-391-8171●上新電機㈱J&Pさんのみや1ばん館☎078-231-2111●上新電機㈱J&P西宮店☎0798-71-1171●㈱コンパックス☎0792-94-8244●上新電機㈱J&P姫路店☎0792-22-1221 **奈良県** 上新電機㈱郡山インター店☎07435-9-2221●上新電機㈱J&P学園前店☎0742-49-1411●上新電機㈱奈良一番館☎0742-27-1111 **和歌山県** 河合無線㈱新宮電気館☎0735-23-1211●上新電機㈱J&P和歌山店☎0734-28-1441 **鳥取県** ㈱ダイイチ鳥取店☎0857-21-1000●㈱ダイイチ米子店☎0859-33-7211 **島根県** ㈱ダイイチ出雲店☎0853-23-2451●㈱ダイイチ松江店☎0852-23-8611 **岡山県** ㈱ケーアイツー遊プラザメディオ店☎086-252-4212●㈱ダイイチ岡山パソコンシティ☎086-227-3011●㈱ケーアイツー遊コン中山下店☎086-223-0230●㈱ベスト電器コンピュータウンおかやま☎0862-23-3274●㈱ダイイチ倉敷店☎0864-22-2011●㈱ケーアイツー遊コン倉敷2号店☎086-424-1843 **広島県** ㈱ダイイチ呉パソコンシティ☎0823-25-6511●㈱ブルートハイパーブルート五日市店☎0829-21-5040●松本無線パーツ㈱広島店☎082-243-4451●ダイイチコムシティ2F☎082-248-4343●PC-遊☎082-241-1359●㈱ダイイチ三次店☎08246-3-6121●㈱ダイイチコムシティ福山☎0849-21-1200 **山口県** コンピュータウンシーモールしものせき☎0832-31-4797●㈱ダイイチ岩国店☎0827-21-2111●㈱ダイイチ山陽無線☎0839-22-1313●㈱ダイイチ徳山店☎0834-21-1590●㈱ダイイチ防府店☎0835-24-5521●㈱ダイイチ柳井店☎0820-22-5111 **徳島県** ㈱ジョイメイト徳島バイパス店☎0886-55-4559●徳島そごう7F事務機売場㈲タムラ☎0886-25-4056 **香川県** （合）野田屋電機高松店☎0878-51-4545●㈱ジョイメイト高松店☎0878-67-0256●ダイイチ高松パソコンCiTY☎0878-23-4311●ICランドニューメディア☎0877-62-7563 **愛媛県** ダイイチ松山パソコンCiTY☎0899-31-6711●㈱メルバ松山店☎0899-33-6244 **高知県** ㈱ベスト電器コンピュータウン桟橋店☎0888-33-3005●㈱メルバ潮江店☎0888-33-6001 **福岡県** アプライド㈱久留米店☎0942-33-7968●㈱ベスト電器コンピュータウンくるめ☎0942-38-0111●㈱ベスト電器コンピュータウンふくおか☎092-752-0001●㈱寿屋エレデ博多寿屋☎092-281-4411●アプライド㈱博多本店☎092-481-7800●パルテック小倉駅前店☎093-511-2310●㈱ベスト電器コンピュータウンこくら☎093-551-1081●㈱ダイイチデオニー小倉本店☎093-551-6339●㈱ベスト電器コンピュータウンくろさき☎093-621-3541 **長崎県** ㈱ベスト電器コンピュータウンさせぼ☎0956-22-8660●㈱ベスト電器コンピュータウン長崎☎0958-28-1188 **熊本県** ㈱ベスト電器コンピュータウンくまもと☎096-322-4180●上新電機㈱J&P熊本店☎096-382-2121●アプライド㈱熊本店☎096-384-0901●㈱寿屋本荘店マイコンコーナー☎096-372-5411 **大分県** ㈱ベスト電器コンピュータウンおおいた☎0975-32-9396●アルファテック大分店☎0975-38-2666 **宮崎県** ㈱寿屋宮崎寿屋百貨店☎0985-27-4111●㈱ベスト電器コンピュータウンみやざき☎0985-22-8325 **鹿児島県** ㈱ダイイチダイワ鹿屋店☎0994-41-2250●鹿児島ベスト電器パソコン館☎0992-23-2081●㈱馬場電機☎0992-22-3131 **沖縄県** ㈱マイクロプラス☎098-936-2030●㈱ベスト電器コンピュータウンなは☎098-862-7588

Windows95

WINDOWS95

電脳飼育 あなただけのゴールデンレトリバーがWin95に



ワンだーLife

■メディアラボ　■SLG
■9,800円　■発売中

犬を飼おうとすると，世間ではいろいろな問題が発生する。スペースがない，時間がない，家主の許可がでない……。飼いたいけれど飼えない人は多いはずだ。

そのいっぽうで，飼ったら飼ったでまたべつの問題が起きる。病気は大丈夫か。他人に吠えついたりしないか。決められた時間にエサをやっているか……。飼い主ならではの悩みもまた存在する。

そんなふうに「犬」で悩む人にオススメするのが，この愛犬育成SLG『ワンだーLife』だ。育成SLGといってもとくに目的があるわけではなく，ただ犬が画面内で生活するのを見守るだけ——感覚としては，一種の環境ソフトに近い。Windows95ならではの動作環境を利用して，壁紙感覚で画面に呼びだせるシステムだ。

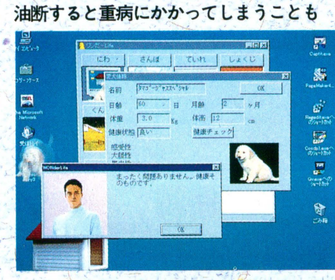
だがその反面，犬の生態は現実を忠実にシミュレートしている。世話をせずにほうっておけば，病気はするは汚くなるわ，あげくのはてには逃げだしたりさえする。排せつ物の世話こそ必要ないが，きれいに飼おうと思えば現実同様に手がかかるのだ。食事に散歩，訓練，毛の手入れ……世話のタネはつきない。

しかしそこはゲームのこと，難易度の選択によっては専門家の助言を聞けたり，ゲーム中の時間を止めてしまう（または速くしてしまう）ことだってできる。現実とちがって「ハマってしまう」状態だけは，なんとか避けられるようになっているわけだ。そして，そのようにいろいろなやりかたで犬（ゴールデンレトリバー）を育てていくうち，犬はそのパラメータを変化させ，やがては個性を持つようになっていく。しつけも性格も健康状態も，すべてプレイヤーが育てた結果が反映される。「あなただけの犬」がパソコン上に出現するのだ。

そんなわけでこの『ワンだーLife』，犬を飼いたいけど飼えない人，飼っているけれど飼いかたがよくわからない人，あるいは純粋に犬が好きな人にぜひオススメする。パソコンの殺風景なディスプレイ上に，遊びたわむれる犬を1匹いかがだろうか？　（煌竜）



▶画面中が犬のいる庭に早替わり。遊んだり昼寝をしたり，ときにはウィンドウのあいだや上を歩きまわることもあるけれど，作業のジャマはしないから安心だ



▼愛犬の健康状態にはつねに注意しよう。油断すると重病にかかってしまうことも



▲「マテ」「オテ」「フセ」など，6種類の芸を教え込むことが可能になっている

▼食事や運動は絶対に必要。犬の体調にあわせた食事をだそう。散歩では，日にちによって四季折々の風景が楽しめるぞ





▲ゴールデンレトリバーの壁紙カレンダーもついている

DataBase Windows95新作発売予定表

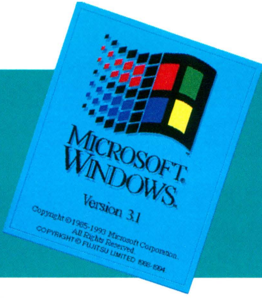
『THE HIVE WARS』はDOS／V専用になった。PC-9821版は近日中に発売するそうだ。今後，DOS／Vでしか動かないものや，逆にPC-9821専用ソフトもでてくる可能性が高いので，注意してほしい。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
12月22日	四川風激辛麻雀 Windows95版	麻雀	イマジニア	9,800円
1月26日	DOOM II Windows95版	3Dアクション	イマジニア	9,800円
2月10日	ロードランナー オン・ライン	アクションパズル	シエラ・パイオニア	（予）7,800円
2月23日	シムシティ2000 CDコレクション Windows95版	SLG	イマジニア	14,800円
2月25日	★THEXDER	アクション	シエラ・パイオニア	（予）9,800円
2月予定	クイズバラエティ ブレインツイスター ～あなたの出番	クイズ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
3月1日	シムタウン Windows95版	SLG	イマジニア	9,800円
3月8日	ROBBY 1 Windows95版	教育	イマジニア	7,800円
3月29日	囲碁 Windows95版	囲碁	イマジニア	9,800円
3月下旬	Windows95ミステリーセレクションNo. 2 琥珀色の遺言	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
3月予定	必殺パチンココレクション	パチンコ	サンソフト	9,800円
	★ザ・ディグ	AVG	マイクロマウス	未定
	★レベルアサルトII	3Dシューティング	マイクロマウス	未定
春頃予定	ミラクルワールド	クイズ	ウィザード	未定
	ポリクローム	RPG	サイベル	未定
	紺碧の艦隊 2 パーフェクト	SLG	マイクロキャビン	未定
6月予定	Windows95ミステリーセレクションNo. 3 殺人倶楽部	AVG	リバーヒルソフト	未定
7月予定	Windows95ミステリーセレクションNo. 4 道化師殺人事件	AVG	リバーヒルソフト	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月予定	Windows95ミステリーセレクションNo. 5 黄金の羅針盤	AVG	リバーヒルソフト	未定
11月予定	Windows95ミステリーセレクションNo. 6 時を越えた手紙	AVG	リバーヒルソフト	未定
12月予定	Windows95ミステリーセレクションNo. 7 殺意の接吻	AVG	リバーヒルソフト	未定
97年3月予定	Windows95ミステリーセレクションNo. 8 D. C. コネクション	AVG	リバーヒルソフト	未定
未定	ROBBY 2 Windows95版	教育	イマジニア	7,800円
	バーチャルプール	ビリヤード	インタープレイ	12,800円
	フライトアンリミテッド	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	12,800円
	ファーランドストーリーFX	SLG	TGL	未定
	ファーランドストーリー天使の涙	SLG	TGL	未定

■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●R2～遺跡への道（TGL）12月1日→12月22日●まねき猫の小判（TGL）12月22日→12月28日●KU²インパクト（パンサーソフトウェア）12月1日→12月15日●三國志IV withパワーアップキット（光栄）12月→12月22日●信長の野望・天翔記withパワーアップキット（光栄）12月→12月22日●THE HIVE WARS（ケイエスエス）12月6日→12月22日［DOS／V専用］



Windows 3.1

WINDOWS 3.1

超クイズ

キミもニューヨークへジャストミート!!

キミは「アメリカ横断ウルトラクイズ」を知っているだろうか。参加者は約3万人，予選から決勝までの期間は約1か月，行なわれる区域は東京から太平洋を経てアメリカ東海岸，ニューヨークまで。途中のチェックポイントで趣向を凝らしたクイズを行ない，勝利した挑戦者のみがつぎのポイントに進めるこの巨大クイズ番組は，かつて日本中のクイズファンを魅了したものだった。

昨年発売された『アメリカ横断ウルトラクイズ』は，過去16回の大会で出題された問題にオリジナル問題を加えた約10,000問のクイズを収録し，ドーム球場で行なわれる第1次予選からニューヨークの決勝戦までを，テレビと同じように再現していた。

その続編であるこの『アメリカ横断ウルトラクイズct.II』は，2代目司会者・福澤　朗アナが進行をつとめる新バージョンとなっている。さらにハデになった演出が盛りだくさんの本編はもちろん，コンピュータが担当するキャラとの早押しクイズや，ビンゴ形式の段位認定モードまで収録されているので，ウルトラクイズ・ファンならずとも楽しめるはずだ。同時に敗者復活戦や罰ゲーム，過去の大会のデータ集といった，よりマニアック（?）な部分も追加・強化されている。

「クイズが好き」という人には，文句なしにオススメできる1作だ。

（煌竜）

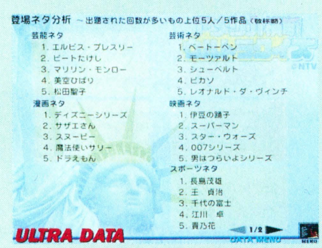


▲『II』では収録問題数も15,000問に増加。ニューヨークへの道はけわしい



アメリカ横断ウルトラクイズct.II福澤アナ編

■富士通パソコンシステムズ　■クイズ
■7,770円　■発売中
※ハイブリッド版



▲過去の問題に登場した歴史上の人物の統計まで，ありとあらゆるデータを収録



▶ゲームの随所で，福澤アナの肉声が聴こえてくるぞ

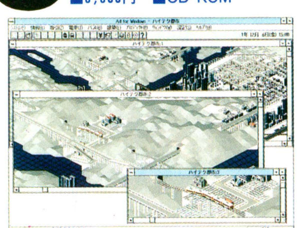
今月の新作

年末商戦が終わり，いつものパターンにもどったWindows。ちょっと気になるのが『3Dウルトラピンボール』と『ルーニーラビリンス』のピンボール・コンビ。人により，向き不向きもあるが，うまくハマれればしめたものだ。『シムシティ2000アバーンリニューアルキット』はゲーム中の建物をデザインできる，マニア待望の一品となっている。

Windows95対応

A.IV. for Windows 10th Anniversary

1/12　■アートディンク　■SLG
■8,800円　■CD-ROM

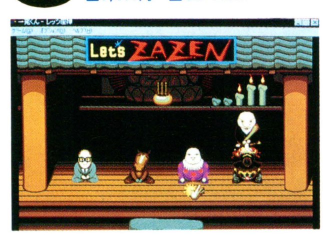


［PC-98から移植］数々の賞に輝いた名作鉄道経営&都市育成SLGのアートディンク10周年記念バージョン。本体+『A.IV.マップコンストラクション』+『パワーアップキット』を低価格で提供。

Windows95対応

一発くん

1/19　■コデュー・コンピュータ　■オムニバス
■3,980円　■CD-ROM



反射神経が決め手になるミニゲームを集めたソフト。HELP ME/LET'S ZAZEN/MONKEY MANKEY BABY/合体マシーン，と名づけられた，それぞれタイプのちがうゲーム4種類を収録。

わりわりワールド

1/21　■テイチク　■教育
■3,500円　■CD-ROM



［Macintoshから移植］算数教育ソフト『にんにんがし』の続編で，割り算と分数を解説する。「レースゲーム」「展望レストラン」などの算数クイズに答えつつ，遊園地に隠された謎をあばいていく。

Windows95対応

キングスクエストVIIver.2.0

1/25　■シエラ・パイオニア　■AVG
■9,800円（予価）　■CD-ROM



［海外から移植］全米で250万本以上の販売実績を持つシリーズの7作目。ディズニー風のアニメーションによる演出が特徴で，メッセージはすべて音声出力される。主人公の吹き替えは笠原弘子が担当。

アドベンチャー・イン・フライト ～世界のひこうき

1/25　■バンダイビジュアル　■教育
■5,800円　■CD-ROM



［海外から移植］アニメーションを通して飛行機の知識を吸収できるソフト。操縦室，管制塔など五つの場所を探検してパズルやクイズに挑戦するうち，算数の力も身につくようになっている。

おうちがいちばん！

1/25　■バンダイビジュアル　■教育
■5,800円　■CD-ROM



［海外から移植］ジョンソンおじさんとネコの物語を楽しみながら，読解力や創造力などを養う教育ソフト。きく・よむ・うたう・かくの四つのモードがついている。日・英・仏の3か国語対応。

ゲームの鉄人 THE 10 GAMES

1/30　■サンソフト　■テーブルゲーム
■9,800円　■CD-ROM



同名シリーズの第2弾は，古今東西の10種のテーブル・ゲームを収録。囲碁，五目並べ，連珠，バックギャモン，チェス，オセロ，4インライン，中国将棋，チェッカー，ブリッジが遊べる。

ザ・マスターズ

1月 ■TBS ■データベース ■7,800円(予価) ■CD-ROM



［海外から移植］世界最高峰のゴルフトーナメント「マスターズ」の60年の歩みを記録したソフト。歴史的なショットやパットの映像とともに，第1回大会からの貴重な資料やデータを収録している。

アフターケア／Windows95対応

ルーニーラビリンス日本語版

10／24 ■パトラ ■ピンボール ■12,000円 ■CD-ROM



［海外から移植］前作『クリスタルカリバーン』につづく，リトルウィング社のピンボール・ゲーム。3種類のマルチボール・モードのほか，数々のフィーチャーがゲームを盛り上げる。

アフターケア

ナポレオン～皇帝の謎

11／25 ■NECインターチャネル ■データベース ■12,000円 ■CD-ROM

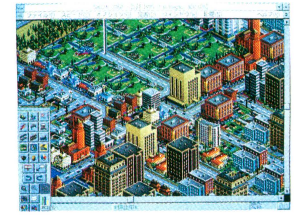


［海外から移植］ナポレオンの生涯を，さまざまな角度から描きだす歴史資料集。物語モードでは2時間のアニメーションと音楽で，彼の生涯がわかりやすく語られる。地図や絵画，用語辞典も付属。

アフターケア

シムシティ2000 CDコレクション

12／1 ■イマジニア ■SLG ■14,800円 ■CD-ROM

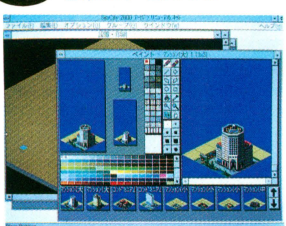


都市育成SLG『シムシティ2000』の本体に『アーバンリニューアルキット』『シナリオVol.1』『ボーナスシティ＆シナリオ』の3種類のユーティリティ・ソフトを同梱したお徳用ソフト。

アフターケア

シムシティ2000 アーバンリニューアルキット

12／1 ■イマジニア ■ユーティリティ ■4,800円 ■3.5'2HD

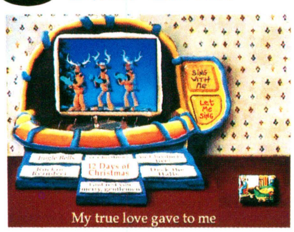


都市育成SLG『シムシティ2000』のグラフィックを改造するためのユーティリティ・キット。ゲームに登場する地形，建造物の色やデザインを自在に変更し，ゲームに組み込むことができる。

アフターケア

ワンダームービーズ

12／8 ■イマジニア ■教育 ■7,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］お絵かき，読みもの，ゲーム，映画，クリスマス・ソングなど，さまざまな内容を詰め込んだ子供向け情操教育ソフト。幼児でも楽しめる簡易な操作と，独自の美しい映像が特徴。

アフターケア／Windows95対応

マイクロソフト フューリーキューブ

12／8 ■マイクロソフト ■3Dシューティング ■5,800円 ■CD-ROM



八つの惑星を舞台に戦う3Dシューティング・ゲーム。海，山，雲，建造物などはすべて3Dグラフィックで表現，戦闘艇の影や破壊時の破片の一つ一つまで，リアルに再現されている。

アフターケア／Windows95対応

秋山 仁の数学ミステリー 秘宝"インドの炎"を死守せよ！

12／8 ■富士通パレックス ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM



［PCエンジンから移植］デジタル・コミック式のミステリーを秋山教授と楽しみながら，高校入試レベルの数学の基礎を身につけていく新方式の教育ソフト。ゲーム中の謎解きが数学と関係している。

アフターケア／Windows95対応

アル・アンサー・ジュニア アーケード・レーシング日本語版

12／9 ■ハイパークラフト ■レーシング ■オープンプライス ■CD-ROM



［海外から移植］パソコンの限界に挑戦するハイスピード・レーシング。練習，タイム，ポイントを競うチャンピオンシップの3種類のモード，15のコースを搭載している。ネットワーク対戦も可能。

アフターケア

仮面ライダー作戦ファイル2

12／13 ■東映ビデオ ■エンターテインメント ■9,800円 ■CD-ROM

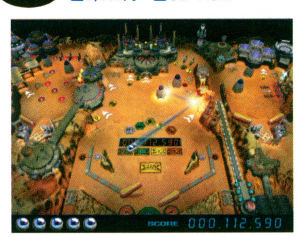


特撮番組「仮面ライダーV3」の全貌を収めたデータベース。V3や悪の組織デストロンのデータを，前作を上まわる動画と映像で収録。怪人を造りだしV3に挑戦するSLGモードもパワーアップした。

アフターケア／Windows95対応

3Dウルトラピンボール

12／15 ■シエラ・パイオニア ■ピンボール ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］徹底的に「動きのリアルさ」を追求した，3D視点によるピンボール・ゲーム。アーケードにある数々のフィーチャーを，効果音などをまじえて再現している。

アフターケア／Windows95対応

おへそってなあに？

12／15 ■マルチソフト ■教育 ■7,800円 ■CD-ROM

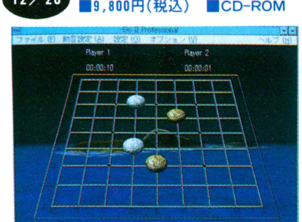


［海外から移植］「なぜ？」「どうして？」という子供の疑問に親切にこたえてくれるソフト。人間の身体に関する素朴な疑問と解答を多数収録している。簡単なミニゲームも付属。

アフターケア

GO II Professional／Windows囲碁

12／20 ■毎日コミュニケーションズ ■囲碁 ■9,800円(税込) ■CD-ROM

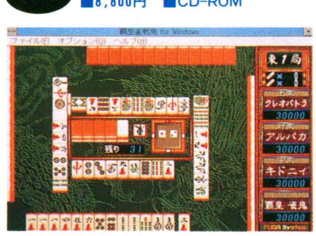


英国OXFORD社が制作した本格派の囲碁ソフト。パソコン囲碁ソフトでは世界最高レベルとなる最強モードをトップに，12段階の強さが選択可能。碁石は7種，盤は6種，背景は9種を収録。

アフターケア／Windows95対応

覇皇雀戦鬼 for Windows

12／22 ■風雅システム ■麻雀 ■8,800円 ■CD-ROM

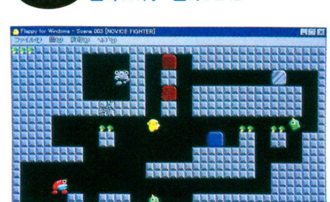


［PC-98から移植］伝説の覇皇雀戦鬼となり，麻雀の世界制覇のために雀士たちと対戦する。歴史上の人物や珍獣など，総勢30人の個性ある相手と対局ができる。WinG対応で，高速な操作が可能。

アフターケア／Windows95対応

フラッピー95

12／22 ■デービーソフト ■アクションパズル ■5,800円 ■3.5'2HD



［PC-88から移植］往年の名作パズルソフト『フラッピー』のリニューアル版をWindows95対応に。新キャラクターが登場するほか，プレイ・フィールドも拡大されている。マップ・エディタも搭載。

アフターケア／Windows95対応

大怪獣ガメラ

12／22 ■大映 ■データベース ■8,800円 ■CD-ROM



映画「ガメラ」に登場した歴代怪獣・作戦・兵器のデータを収録したソフト。湯浅憲明監督秘蔵の絵コンテと，書き込み台本を再現している。新怪獣ガラシャープ対ガメラのシミュレーションつき。

ハイブリッド Windows & Macintosh

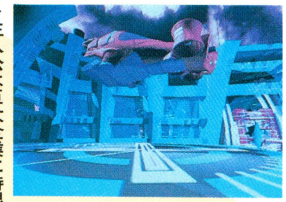
HYBLID

マニアならば，何も言わずに大映の名作映画データベース3本。TBSの『ニューヨーク・オン・ザ・エッジ』は，ニューヨークの裏の姿を描いためずらしい作品だ。

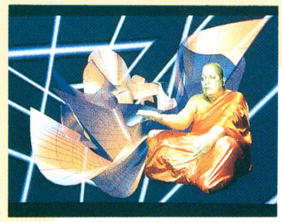
バーンサイクル

1/12 ■ITOCHU ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM





▶主人公は巨大企業に時限爆弾を体に埋め込まれ，命を狙われている

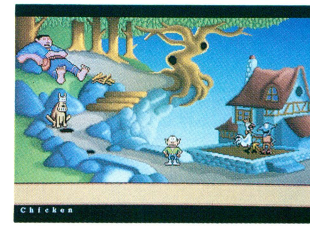


◀奇妙に東洋的な雰囲気を持っているのも，特徴の一つだろう

［海外から移植］アメリカでヒットを記録した，東洋風の世界観を持つ近未来AVG。巨大企業に記憶を消された主人公が，体内に埋め込まれた時限装置が作動する前に記憶と陰謀を突き止めていく。

トットとバズの大冒険!! 〜ゴブリンズ2:王子救出作戦

1/12 ■ITOCHU ■アクションパズル ■4,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］ファンタジー風のコミカル・アクション・パズル第2弾が登場。知能派と体力派の2人のゴブリンをうまく使いわけて，マップに仕掛けられたトラップをクリアしていく。

Windows95対応

水口博也 シロナガスクジラを追って

1/18 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,980円(税込) ■CD-ROM

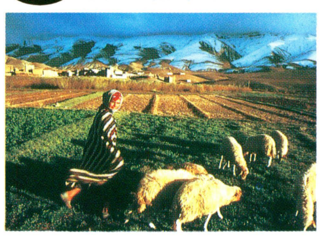


メキシコの太平洋岸，バハ・カリフォルニアを舞台に，地上最大の生物・シロナガスクジラの姿を追ったドキュメント作品。160枚の写真，12分のムービー，現地録音「クジラの声」を収録している。

Windows95対応

モロッコ

1/25 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,980円(税込) ■CD-ROM



アフリカ大陸の北西端，ジブラルタル海峡をはさんでヨーロッパと向かいあう国，モロッコの映像を収めた写真集。アフリカとヨーロッパとイスラムの文明と自然，人々の姿が描きだされている。

Windows95対応

MOSS COSMOS

1/25 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,980円(税込) ■CD-ROM



知らざれるコケの美をとらえた写真集。地面から，わずか数センチの空間に生じる美しい自然の姿を，富士山，屋久島，奥多摩などの森の中から取りだしてパソコン上に再現。壁紙機能つき。

ニューヨーク・オン・ザ・エッジVol.1 〜魔窟のエンタテイメント

1月 ■TBS ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM



海外で数々の賞を獲得したドキュメンタリー・ムービーをパソコン化。ニューヨークの下町の危険な区域で息づく，最新のストリート・カルチャーを約45分の映像でつづる。ガイドブックつき。

アフターケア

かんぺき赤ずきんチャチャ

12/16 ■日本IBM ■データベース ■6,400円(税込) ■CD-ROM



人気を博したアニメ「赤ずきんチャチャ」のすべてを収録したデータベース。内容は動画による名場面集，キャラクタ一辞典，全キャラ表，スクリーンセーバー，壁紙，アイコンなど多種多様。

アフターケア

キッズ・IQ・ランド

12/16 ■アテイン ■教育 ■4,980円 ■CD-ROM



同社の学習漫画ソフトシリーズ最新作。ポロローンじいさんの飼い猫ユーメをさがす途中に，6種類のイベントと6種類の知能クイズが用意されている。遊び感覚で知能の向上がはかれる。

アフターケア

ワンタとワンコのマンガで学ぶ小学算数 完全制覇小4シリーズ〜四則計算とがい数

12/22 ■アテイン ■教育 ■3,980円 ■CD-ROM



毎日小学生新聞でおなじみのキャラクターがガイドとなって，計算問題の解法をマンガで教えてくれる，マンガ仕立ての教育用ソフト。基本問題から応用問題まで，さまざまな文章題を収録した。

アフターケア／Windows95対応

ガメラ 〜大怪獣空中決戦デジタルアーカイブ

12/22 ■大映 ■データベース ■9,800円 ■CD-ROM



昨年公開された特撮映画「ガメラ」のすべてを盛り込んだデータベース・ソフト。シナリオ，絵コンテ，造形物，インタビューをはじめ，「ガメラ」制作に関わった大量の映像と情報を収めている。

アフターケア／Windows95対応

大魔神

12/22 ■大映 ■データベース ■8,800円 ■CD-ROM



誕生以来30年になる「大魔神」の資料を集めた，いわば“大魔神百科”。「大魔神」「大魔神怒る」「大魔神逆襲」の名場面，解説，メイキングのほか，さまざまな資料と情報が収録されている。

アフターケア／Windows95対応

真・百物語〜妖怪紳士録

12/22 ■大映 ■データベース ■8,800円 ■CD-ROM

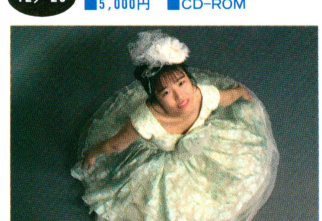


大映が誇る妖怪3部作「妖怪百物語」「妖怪大戦争」「東海道お化け道中」の名場面，メイキング，資料や33の妖怪プロフィールのほか，オリジナルの妖怪話など，合計100の「物語」を語るソフト。

アフターケア／Windows95対応

亜美ちゃんの写真集Ver1.1 〜亜美ちゃんコスチュームに挑戦！

12/23 ■インターアクティブソフトウェア ■写真集 ■5,000円 ■CD-ROM

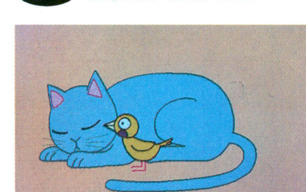


亜美ちゃん（静木亜美）ほか3人の女の子の動画，オリジナル・ソング，フルカラー写真画像180枚を収録したソフト。パソコン通信で，亜美ちゃんと話せたり最新情報が入手できる特典がついている。

アフターケア

CHUN-CHUN WORLD

12/25 ■マックザウルス ■エンターテインメント ■3,900円 ■CD-ROM



小鳥の「CHUN-CHUN」たちがくり広げる「喜怒哀楽トリ活劇」ソフト。“こんなことってあるよね”と思わず笑ってしまうような場面を，CHUN-CHUNたちがアニメーションで演じる。

DataBase Windows新作発売予定表

『ワルキューレの伝説』の外伝が，デジタルコミックとして発売される。キャラクター・デザイン，ストーリー原案，作画監督に富士 宏氏を迎えており，さらに「ワルキューレ」シリーズではじめて声優も起用される。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows3.1				
12月8日	「占都物語」その1	占い	アリアドネ メディア	5,800円
	プロの碁XO	囲碁	日本囲碁ソフト	9,800円
1月予定	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	8,800円
	★メタルマリーンズ（仮）	SLG	マルチソフト	未定
	麻雀青天井	麻雀	毎日コミュニケーションズ	〈込〉8,800円
2月16日	ボルテックス	AVG	ナムコ	9,800円
2月25日	ぼのセーバー	スクリーンセーバー	バンダイビジュアル	6,800円
2月上旬	デスクトップ・プリティ	AVG	広美	6,800円
	:制服向上委員会vol.1（仮）			
2月中旬	雀豪IV for Windows	麻雀	ビクターエンタテインメント	9,800円
2月下旬	アイドル防衛隊ハミングバード	データベース	広美	7,800円
	データベース（仮）			
2月予定	★デジタル・ツアーガイド クレムリン	エンターテインメント	NECインターチャネル	6,800円
	マルチあきんど	教育	NECインターチャネル	9,800円
	3×3EYES～三只眼變成	AVG	日本クリエイト	8,800円
	セーラーウォーズ with 四人打ち	麻雀	フォーサイト	7,800円
冬頃予定	ザ・ラスト・ダイナスティ	AVG	ITOCHU	未定
	ポップショップvol.1	エンターテインメント	ITOCHU	未定
	Full Tilt（仮）	ピンボール	ナユタ	（予）9,800円
3月上旬	デスクトップ・プリティ	AVG	広美	6,800円
	:制服向上委員会vol.2（仮）			
3月予定	アクアゾーン for Windows	SLG	9003inc.	未定
	（Ver1.5 CD-ROM）			
	アイドル雀士スーチーパイSpecial	麻雀	ビング	7,800円
春頃予定	★ウイニングポスト2 Plus	競馬SLG	光栄	未定
	★三國志V	SLG	光栄	未定
	うるうるIII	絵本	太洋堂	未定
	ヘル日本語版	AVG	ナムコ	（予）8,800円
	★ワルキューレの伝説（外伝）（仮）	デジタルコミック	ナムコ	未定
96年予定	ゲッツェンディーナー	ドラマ	ガイナックス	未定
	ホームドクター	データベース	サクセス	未定
	タクティカルタンクコープスDX	SLG	G.A.M.	12,800円
	オルセー美術館（仮）	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
	サンディエゴ号の財宝	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
未定	★ジャングルマスター for Windows	SLG	ありがた屋	9,700円
	ジグソーワールド	パズル	ウィズ	未定
	フォー・チルドレン			
	海をこえたら	パズル	WittyWolf	未定
	ジャングルゲーム（アーチェリー）	SLG	WittyWolf	未定
	ぷるんぱのパレット	その他	WittyWolf	未定
	パンツァージェネラル	SLG	エーエムティーサヴァン	未定
	卒業R～グラデュエーションリアル	SLG	NECインターチャネル	未定
	メルクリウスプリティ for Windows	SLG	NECインターチャネル	未定
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	「エリア88」			
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	「ガッチャマン」			
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	「サーキットの狼」			
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	「トイレット博士」			
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	「ド根性ガエル」			
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	「ヤッターマン」			
	囲碁ワープロ（仮）	囲碁	G.A.M.	12,800円
	ファーランドストーリー	スクリーンセーバー	TGL	未定
	スクリーンセーバー			
	農場はおおさわぎ	教育	バンダイビジュアル	5,800円
	対局囲碁ゴライアス	囲碁	BPS	（予）14,800円
	ドラクロワ～モロッコの旅	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
	ブレイン・ビルダー for Windows	教育	ライテックス	未定
	日本棋院の定石大事典	囲碁	電脳商会	19,800円
▼Windows3.1／Windows95両対応				
2月16日	パワークライム	SLG	ケイエスエス	（予）11,400円
2月25日	★ファンタズム	AVG	シエラ・パイオニア	未定
2月下旬	ウルトラマンスクリーンセーバーWin	スクリーンセーバー	マックザウルス	未定
2月予定	鉄人リターンズ	3Dアクション	シナジー幾何学	未定
3月8日	★バイオ・バトラー	SLG	日本ビクター	12,800円
3月15日	Rema	AVG	ケイエスエス	11,400円
3月23日	もんじゃVol.1	教育	コデュー・コンピュータ	8,800円
3月25日	★シバー	AVG	シエラ・パイオニア	（予）9,800円
4月予定	太平洋の嵐2	SLG	G.A.M.	12,800円
春頃予定	ミュージックアイランド	エンターテインメント	オラシオン	未定
	ヨハン＝シュトラウス「美しく青きドナウ」			

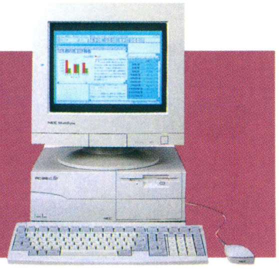
★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
春頃予定	声優監督シミュレーション	SLG	ヒューマン	未定
	スタンバイSAY YOU！			
	アマランスKH for Windows	SLG	風雅システム	未定
	アマランスIV for Windows	RPG	風雅システム	未定
96年予定	GE・TENIII（仮）	SLG	GE・TEN	未定
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	（予）12,800円
	信光の勝馬道場Ver.2.0	競馬予想	スコープ	（予）12,800円
▼ハイブリッド				
95年予定	幻想架空博覧会・草彅琢仁	画集	ガイナックス	9,800円
	トップをねらえ！濃縮CD-ROM	エンターテインメント	ガイナックス	未定
1月予定	イエローブリックロード	AVG	シナジー幾何学	（予）3,200円
	イエローブリックロード2	AVG	シナジー幾何学	（予）5,800円
	★バザール～須藤真澄の世界	エンターテインメント	パイオニアLDC	4,800円
2月16日	★アニメ美人～パイオニアLDC（仮）	壁紙集	パイオニアLDC	4,800円
2月上旬	ボイスコレクション8 深見梨加	ボイス集	広美	4,800円
	ボイスコレクション9 丹下 桜	ボイス集	広美	4,800円
2月予定	DIGI 4	ムービー集	アミューズメントメディア総合学院	（予）5,800円
	★クイズ！カスティアの剣（仮）	クイズ	インフィニシス	未定
	チャドウィック	教育	マルチソフト	（予）7,800円
3月1日	～さらわれたタマゴを救え！			
	★天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM 2	データベース	パイオニアLDC	（予）7,800円
	～こんどはRPG（笑）だってよ！（仮）			
3月予定	★ゴジラ～ムービースタジオツアー	エンターテインメント	東宝	8,800円
96年予定	CD-ROM画集・唯登詩樹	画集	ガイナックス	未定
未定	ポップアップ・メーカー（仮）	エンターテインメント	アスク	未定
▼Windows95対応ハイブリッド				
1月20日	マンガCD-ROM倶楽部Vol.②	エンターテインメント	ゲームバンク	5,800円
	「紫電改のタカ」ちばてつや			
2月1日	★イバラードの旅	絵本	シンフォレスト	〈込〉3,980円
2月8日	★オーストラリア	写真集	シンフォレスト	〈込〉3,980円
	～地球最古の大陸へ			
2月20日	マンガCD-ROM倶楽部Vol.③	エンターテインメント	ゲームバンク	5,800円
	「佐武と市 捕物控」石ノ森章太郎			
2月22日	★犬がすき	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,980円
	★猫がすき	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,980円
3月7日	★やすらぎシリーズ-1	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,500円
	★やすらぎシリーズ-2	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,500円
	★やすらぎシリーズ-3	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,500円
3月22日	★アナトミックドール	写真集	シンフォレスト	〈込〉3,980円
	★大地の輝き	写真集	シンフォレスト	〈込〉3,980円
	★鳥日和2	写真集	シンフォレスト	〈込〉3,980円
4月4日	夢の車窓から	写真集	シンフォレスト	〈込〉3,980円
	～世界鉄道旅行Vol.2			
96年予定	スヌーピー・スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	アネックス	7,800円

■[Windows3.1]先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●エキスパート・クイズショー日本語版（誠和システムズ）11月下旬→2月上旬●1分でできるステレオグラムとスクリーンセーバー（バンタンインターナショナル）未定●ブローンアウェイ（富士通パレックス）[Windows3.1／95両対応]●AKUNTA～失われた夜を探して（UBIソフト）11月下旬→12月1日●モータースクォード・コミュニケーションVol.1（エレクトリックシープ）12月上旬→12月9日●スライドショー セカンドコレクション（エーエムティーサヴァン）12月上旬→未定●ジャーニーマン・プロジェクト2～ベリード・イン・タイム（エフツウ）12月18日→1月25日●オリックスブルーウェーブ栄光への軌跡～がんばろう神戸（データウエスト）12月／8,800円→[Windows95専用]12月23日／12,800円●GEKIRIN for Windows（日本アプリケーション）12月中旬→12月15日●雀風2 for Windows（日本ソフテック）12月→12月27日●バーンズコレクション（バンタンインターナショナル）12月→12月下旬●オデル・ダウンアンダー（メディアヴィジョン）11月→12月21日

■[ハイブリッド]先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●YEARN2LEARNザ・フリントストーンズ・ファンパック（アネックス）11月15日→12月15日●CD-ROMで学ぶ児童英検1級 英語の達人①ボブとジェーンのタウンガイド（アテイン）12月中旬→12月7日●YEARN2LEARNスヌーピーズ・ジオグラフィ（アネックス）11月下旬→12月15日●YEARN2LEARNスヌーピー・スクール（アネックス）11月中旬→12月15日●YEARN2LEARNスヌーピー・ピーナッツ（アネックス）11月中旬→12月15日●ストリートファイターZERO完全データファイル（カプコン）12月20日→[Macintosh用]12月下旬●マンガCD-ROM倶楽部Vol.①「雲にのる」本宮ひろ志（ゲームバンク）11月下旬→12月20日●マジックシアター（サムシンググッド）11月下旬→12月15日●星の王子さまスクリーンセーバー（システムソフト）12月8日→未定●富士山Mt.FUJI（シンフォレスト）12月14日→1月18日●吉本芸能整形（デジタルフロンティア）12月→12月22日

※先月掲載の『平成八年高島本暦』のメディアは3.5'2HDの誤りです。



PC-9801シリーズ

PC-9801 SERIES

妖精再び

薄明界の箱庭で妖精たちを育てよう!

妖精伝説再び

“薄明界……。そこは，満月の夜，不思議な装置の中に現れるという，人間界と妖精界の間に存在する薄明のような明るさの世界。

時は，人類が宇宙の星々に新たな移住先をもとめて「フロンティア」と呼ばれる宇宙飛行士たちを送りだした時代のこと。「フロンティア」のチーフであるあなたは，その不思議な装置の中で，妖精を育てることになるのです。

なぜならば，新たな惑星に人類が移り住むには，まずその惑星と地球の妖精どうしの付き合いからはじめなくてはならないからです。地球の代表として立派にあいさつをしてくれる妖精を育てるのです……”

こんなストーリーを持つ『ピクシーガーデン』は，箱庭の環境を操作して妖精を育てていくSLGだ。「妖精伝説」シリーズ前作の『メルクリウスプリティ』がホムンクルス（人造生命体）を自分の好きなように育てる純粋な育成型SLGだったのに対して，本作品はシナリオごとの目的達成のために複数の妖精を成長させる，パズル的要素を含んだゲームになっている。

なおキャラクター原画の担当は前作の中村博文氏から，こちらもイラストレーターとして有名な出渕 裕氏に変わっている。氏の美麗な絵は一見の価値アリだ。

妖精とともに

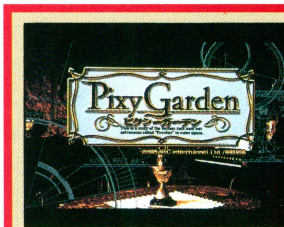
さてゲームの説明に移ろう。さきに書いたように『ピクシーガーデン』では，シナリオごとに目的が設定されている。それは妖精たちを成長させることだったり，特定のアイテムを見つけることだったり，邪妖精を退治することだったり……。そのためにプレイヤーが取れる手段は二つ。箱庭の環境を操作することと，妖精に直接命令やアイテムをあたえることだ。

具体的に説明すると，妖精には水，風，火の3種類がおり，それぞれ性質がちがう。たとえば気温が高ければ火の妖精はドンドン成長していくけれど，水の妖精は逆に不機嫌になって，ほかの妖精にケンカをしかけたり健康を害したりする。プレイヤーはこの温度調節のほか，箱庭内の植物（妖精の属性に影響する）を植えかえたり，音楽を聴かせたりして，妖精が過ごしやすい環境に整えていく。

もっと直接的な手段として，妖精に移動の指示をしたり，アイテムをあたえることもできる。しかし妖精たちは気まぐれで，機嫌が悪ければこちらの指示なんかぜんぜん聞いてくれない。環境を整えて機嫌を良くするか，たまたま機嫌のいいときを見計らうかしかないので，なかなか思いどおりには動いてくれないのだ。いっぽうアイテムは，最初から持っている「石盤」以外は，妖精自身に箱庭の中で探してもらわなければならない。しかも妖精の種族によって効果の大きさがちがっているので，ただあたえればいいというものでもない。おまけに「育ったはいいが邪妖精に変化した」なんてこともあるから，油断は大敵だ。

なお，約20本のシナリオのクリアに挑戦し，その過程で妖精たちが育っていく姿を見ることのほかに，『ピクシーガーデン』にはべつの楽しみかたもある。前述の3種類の属性に加え，3段階の進化とこまかい属性によって，微妙に変化する妖精たちの外見のバリエーションは，なんと2,000種を越える。その膨大な変化の数々が，「カード」モードで確認することができるのだ。妖精たちのすべての姿を見ることができるかどうかは，キミの腕しだいだ。

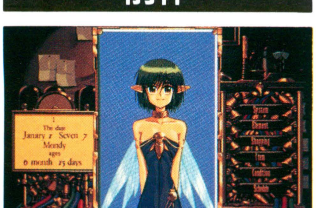
（煌竜）



ピクシーガーデン ～妖精伝説

■NECインターチャネル ■SLG
■12,800円 ■発売中

前作



▲中村博文氏が原画を担当した『メルクリウスプリティ』

幻想の薄明界



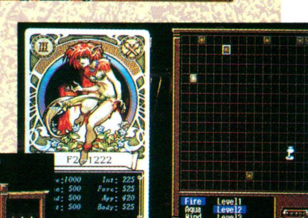
◀▼ここが妖精たちの住む箱庭，薄明界だ。気まぐれな妖精たちをうまく誘導して成長させていこう。ゲームが進むと，妖精が家や楽器のまわりで遊んだりすることもある



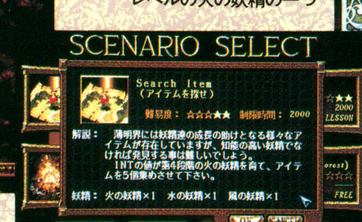
美しき妖精たちの庭



▲植物は妖精たちの属性に大きな影響をおよぼす。よく考えて配置&撤去しよう



▶カードモードでは，妖精たちの華麗な変化のようすを見ることができる。ちなみにこれは第2レベルの火の妖精の一つ



◀目的・難易度・条件はシナリオによってさまざま。フリーモードで妖精の育成を自由に研究することもできるぞ

今月の新作

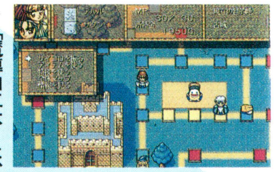
年末商戦のツネとして続編モノの定番ソフトが多かった先月とはうってかわり，今月は異色ソフトが多い。なかでも『軍事データベース①』は，PC-98用としてはめずらしい純粋なデータベース・ソフトだ。そのテーマの重さとあわせて，発売後の動向が気になるところ。海外移植の3作品も，それぞれに独自性を打ちだしている。『DS』は今号からCD-ROMになった。

CPU386以上

ディスクステーション9号

1/9 ■コンパイル ■ディスクマガジン ■1,980円(税込) ■CD-ROM





▶「魔導四五六」は，おなじみのキャラたちがコマになるスゴロク・ゲームだ

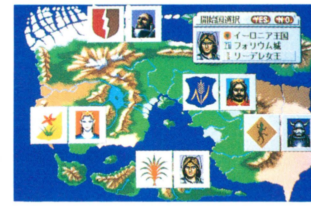


◀Windowsがあればサターン版『ぷよ通』テレビCMの映像も見られるぞ

魔導四五六／いもほり2／あっぷるそーす・森のクリスマス／大満腹王／デビルフォースII／せらだま／なぞぷよの8本のゲームと，新テキスト・コーナー（影虎・哲也のおまけコーナー）を収録。

ロクス・アルバ外伝

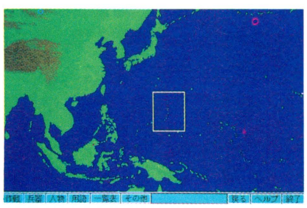
1/26 ■アルゴラボ ■SLG ■7,800円 ■5,3.5'2HD



本格派のファンタジーSLG『ロクス・アルバ』のシステムを継承したSLG。重厚な雰囲気の本編とはちがったコミカルなタッチと，指揮官を中心としたキャラクター・イベントの増加が最大の変更点。

軍事資料データベース① 第二次世界大戦・太平洋編

1/26 ■ジェネラル・サポート ■データベース ■価格未定 ■5,3.5'2HD



史実SLGでおなじみの同社がリサーチした，第二次世界大戦のデータをまとめた軍事資料集。太平洋戦争における作戦，兵器，人物，用語などを閲覧できる。使いやすいデータ検索機能も特徴。

PC-9821用

ロストエデン

1/26 ■ビクターエンタテインメント ■AVG ■12,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］恐竜と人間が共生する世界に平和をもたらそうとする主人公の冒険を描いた，全編フル・アニメーションのAVG。映画を意識したリアルで美しいグラフィックとサウンドが特徴。

竜機伝承

1/26 ■ケイエスエス ■RPG ■11,400円 ■5,3.5'2HD

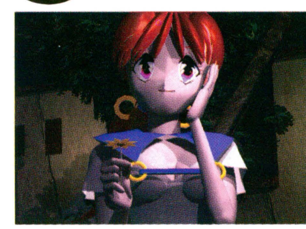


記憶喪失の少女と彼女を守ろうとする少年をめぐり，機械文明を誇る軍事帝国で展開するドラマをつづったファンタジーRPG。移動・防御・攻撃に行動ポイントを自由に振りわける戦闘方式を導入。

ハードディスク専用

エーゲ海の雫

1月 ■イリュージョンコア ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM

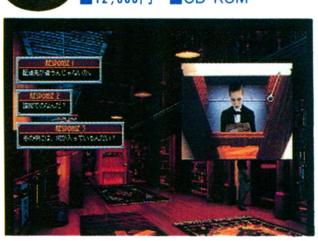


映像に美少女3Dフィギュアと3DレンダリングCGを使用し，ギリシャ神話をモチーフにした幻想世界を華麗に描きだすバーチャルAVG。女神たちの声は有名声優たちが担当している。

PC-9801／21用

ノクトポリス

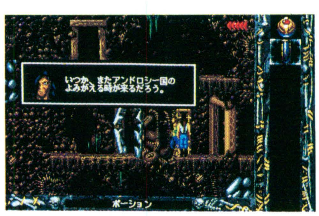
1/19 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■AVG ■12,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］不思議な小包によってコミック「ダークシュア」の世界に飛ばされ，ヒーローとして活躍することになった男が主人公のAVG。ややダークでエロティックな雰囲気を持っている。

ブラックソーン日本語版

1月 ■マイクロマウス ■アクション ■10,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］5種類の武器と自身のアクションを武器に，17のステージを突破していく，サイドビューのアクション・ゲーム。キャラのなめらかな動きと戦略性の高さがウリ。

アフターケア

レガム

11/24 ■ユーオフィス ■RPG ■9,800円 ■5,3.5'2HD



人間と精霊人，獣人が共存する世界を舞台にした，正統派のファンタジーRPG。フィールド画面は400ラインのフル・スクロールで展開され，天候の変化による視覚的な演出も採用もされている。

アフターケア／ハードディスク専用

維新開国パワーボックス

12/1 ■龍［RON］／イマジニア ■ユーティリティ ■6,800円 ■5,3.5'2HD



明治維新をシミュレートしたSLGが，これ1本で大幅にパワーアップ。追加シナリオ11本，登場人物の能力＆顔エディタ，キャラ作成機能，各種アイテムの解説などの機能が搭載されている。

ゲーム・ネットワーク『オークスヘブン・ネット』2月開局!

アクセスポイント ▶ 03-5820-1188 03-5821-6050 03-5821-8880

第1弾通信ゲームは，PC-98用RPG『EXLLUSION〜エクスリュージョン』

通信による対戦型ゲーム・システム“RING”を利用したゲーム・ネットワーク『オークスヘブン・ネット』が誕生します。“RING”は，これまでのパソコン通信によるゲームとちがい，不特定多数がリアルタイムでプレイできる，データのセーブが行なえるなどの特徴を持った，とても楽しみなシステムです。

『オークスヘブン・ネット』開局と同時に搭載されるゲームは，RPG『EXLLUSION』。これは一般的なRPG同様，あらかじめ用意されたシナリオを解く楽しみのほか，独自にシナリオを作ったり，他のユーザーとリアルタイムに戦闘したりできるというものです。さらに，会話などを通して見つけた気の合う仲間同士がグループを組み，他のグループと戦闘することも可能なのです。

専用ソフトの入手方法は，オークスヘブン・ネットにオンライン・サインアップで登録するだけ。開局時の対応機種は，PC-9801VX以降ですが，その後Windows対応版も予定されています。開局は2月を予定。首を長くしてお待ちください。



DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

パイオニアLDCからアニメ『エルハザード』のゲーム化が発表された。アニメ制作にも関わっている会社だけに，ファンの期待は裏切らないだろう。工画堂からは『パワードール2』の上位バージョンが登場。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼PC-9801				
1月10日	EXCITINGみるく第1話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
1月予定	太平洋の嵐2／シナリオ集(○)	シナリオ集	G. A. M.	12,800円
2月9日	U. S. ネイビーファイターズ ゴールド(○=)	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	12,800円
2月10日	EXCITINGみるく第2話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
2月23日	ハープーン2デラックスパック (○=)	SLG	イマジニア	14,800円
2月予定	チューンド・ハート(※)	SLG	システムソフト	10,800円
3月10日	EXCITINGみるく第3話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
3月29日	インフェルノ(○)	SLG	イマジニア	9,800円
3月上旬	メタ女 ～府立メタトポロジー大学付属女子校SP(+)	SLG	ANJIN	(予)8,800円
	クラシックロードIV(※)	競馬SLG	ビクターエンタテインメント	未定
3月予定	偽典・女神転生 ～東京黙示録(※+)	RPG	アスキー	12,800円
	魔法少女プリティサミー後編 (※○+)	AVG	AICスピリッツ	10,800円
	システムショック(○=)	ARPG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	12,800円
	マジックカーペットDX(○=)	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	12,800円
春頃予定	レッスルエンジェルスV3(=)	プロレスSLG	ケイエスエス	(予)9,800円
	提督の決断III	SLG	光栄	14,800円
	★アドヴァンスド パワードール2	SLG	工画堂スタジオ	9,000円
	ディスクステーション10号(○+)	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉1,980円
	太平洋戦記	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	★神秘の世界エルハザード	AVG	パイオニアLDC	未定
96年予定	デュエルサクセション(+)	SLG	クレソフト	9,800円
	時の伝説～フィアナの聖少女	RPG	ジャパンホームビデオ	10,800円
未定	ラストガーディアン2 ～黄泉の封印(仮)	SLG	ANJIN	未定
	パチンコパッケージ#2(※)	パチンコ	エムズ・アン・ティーズ	未定
	平家物語	SLG	クレソフト	未定
	エメラルドドラゴン外伝 イッシュバーン戦記(+※)	RPG	グローディア	未定
	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	7,800円
	激闘！日露海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	激闘！八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	(予)8,800円
	クイーンズフォレスト	AVG	TAKERU	〈込〉2,900円
	スーパー野球道2 ・95年度開幕データ集	データ集	TAKERU	未定
	ライト＆スモールズ	カードゲーム	TAKERU	〈込〉1,500円
未定	遊演体空想遊戯シリーズVol. 3 ～光と闇の伝説	ディスクマガジン	TAKERU	〈込〉2,900円
	サイバーナイト	RPG	トンキンハウス	未定
	英雄伝説IV(仮)(=)	RPG	日本ファルコム	未定
	開発コードネームVT(仮)(=)	ARPG	日本ファルコム	未定
	時のはざまに(仮)	AVG	パンドラボックス	未定
	チェック・シックス3(仮)(+)	フライトSLG	ペガサスジャパン	未定
▼PC-9821(256色，CPU386以上が必要な作品)				
2月中旬	F-14フリートディフェンダー	フライトSLG	スペクトラムホロバイトジャパン	12,800円
3月上旬	1942:ザ・パシフィック・エア・ウォー	フライトSLG	スペクトラムホロバイトジャパン	12,800円
3月中旬	キランディア3(○)	AVG	ビクターエンタテインメント	12,800円
3月下旬	アイアンアサルト(○)	3Dアクション	ビクターエンタテインメント	12,800円
春頃予定	アリーナ～カオスの杖(※)	RPG	ビング総研	12,800円
未定	エメラルドドラゴン	RPG	グローディア	未定
	ゴルフ・リンクス ・チャンピオンコースVOL. 5	データ集	サイベル	未定

■発売中止が決定した作品……●もんじゃVol. 1(コデュー・コンピュータ)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スターベアラーズ(コスモスコンピューター)未定●魔法千一夜(TAKERU)未定●囲碁シリーズCD版(G. A. M.)12月→12月20日●New碁キチくん(G. A. M.)[PC-9821]11月→96年●ディエス・イレ(ファミリーソフト)12月15日→2月上旬●忘れえぬ炎(遊演体)1月12日→3月8日●ジェット・ストリーム(ダットジャパン販売)春頃●ウイニングポスト2Plus(光栄)12月8日→12月●TFX(イマジニア)12月22日→1月12日●CRW II(ウィズ)11月→12月6日[FD版]，12月16日[CD版]●紺碧の艦隊2パーフェクト(マイクロキャビン)12月8日→12月15日●三國志V(光栄)[5，3.5'2HD，CD-ROM]●家康戦旗(龍[RON]／イマジニア)12月中旬→1月中旬●レッスルエンジェルスV2(ケイエスエス)11,400円→9,800円

(※)……ハードディスク専用／(=)……PC-9801・9821／(+)……CPU386以上／(++)……CPU486以上／(▲)……256色専用／(○)……CD-ROM／★……今月DataBaseに初登場した新作



ハードディスク専用

メンゾベランザン～闇の紋章

1／26 ■ケイエスエス ■RPG
■11,400円 ■CD-ROM



[海外から移植] テーブルトークRPG「AD&D®」の世界観とシステムを再現した，3DリアルタイムRPG。自分で自由にメイキングしたパーティを率いて，闇のダンジョンを突破していく。

DataBase FM TOWNSシリーズ新作発売予定表

ビングの『スーチーパイSpecial』は3月に延期となった。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼FM TOWNS専用(マーティー対応未定のものを含む)				
2月予定	EXCITINGみるく第1話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
3月予定	システムショック	ARPG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	12,800円
	EXCITINGみるく第2話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
96年予定	太平洋の嵐2	SLG	G. A. M.	12,800円
	New碁キチくん	囲碁	G. A. M.	14,800円
未定	ゴルフ・リンクス ・チャンピオンコースVOL. 5	データ集	サイベル	未定
	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	9,800円
	餓狼伝説スペシャル	対戦格闘	ジャパンホームビデオ	8,800円
	餓狼伝説2	対戦格闘	TAKERU	未定
	日本棋院の定石大事典 新装版	囲碁	電脳商会	19,800円
	レベル・アサルト	シューティング	ビクターエンタテインメント	12,800円
▼FM TOWNS／マーティー両対応				
3月予定	アイドル雀士スーチーパイSpecial	麻雀	ビング	7,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●囲碁シリーズCD版(G. A. M.)12月●キティタウンのなかまたち たのしいせいかつか(富士通パレックス)未定●アベル～真・黙示録大戦(ファミリーソフト)11,800円→9,800円

(※)……ハードディスク専用／★……今月DataBaseに初登場した新作



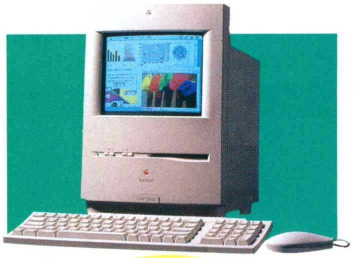
X68K名作必携ソフト④

今回の紹介ソフトはカプコンの『ファイナルファイト』だ。『ストリートファイターZERO』に出演中のガイとソドムが登場するこの作品は，奥行きのあるタイプの横スクロール・格闘アクション・ゲーム。ボタン連打による連続技や相手をつかまえての豪快な投げ技など，アーケード版の楽しさがそのまま再現されており，いまだにストレス解消に最適な1作だ。

DataBase X68000シリーズ新作発売予定表

『EXCITINGみるく』のスタートが，約1か月順延されている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月予定	EXCITINGみるく第1話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
3月予定	EXCITINGみるく第2話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
未定	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	9,800円
	あにまーじゃんX	麻雀	ソニア	9,800円
	プリンセスメーカー1	SLG	ニュー	14,800円



Macintoshシリーズ

MACINTOSH SERIES

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

『タワーCDクリスマスディスク』が今月のトップ。内容もさることながら，オープン価格というのも強みなのだろう。『アクアゾーン』はコンパクト版がランクイン。

順位		タイトル	発売元	ジャンル	価格
1	初登場	タワーCDクリスマスディスク	オープンブック	ユーティリティ	オープンプライス
2	初登場	レーシングデイズ	メディアネットワーク	レーシング	8,800円
3	初登場	デモソフト全集Vol.6 エデュテインメント特集	リクルート	デモソフト集	2,480円(込)
4	初登場	タワーver1.2 J+攻略本付	オープンブック	SLG	10,800円
5	前5位	F/A-18 HORNET Ver2.0	クオリタスジャパン	フライトSLG	12,800円
6	初登場	トロピックアイランド 3Dピンボール	モモデラーズブランド	ピンボール	5,800円
7	初登場	INFO MAC VOL.6	パシフィックハイテック	オムニバス	3,800円(込)
8	前6位	ウキウキ釣り天国2～波止の五目釣り	テイチク	フィッシング	5,800円
9	初登場	アクアゾーンver1.5コンパクト版	9003inc.	SLG	5,800円
10	初登場	キーボードマスター	プラト	その他	3,800円

ランキング協力：ソフマップ

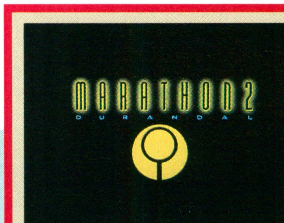
最強ふたたび　銀河の果てでくり広げられる死闘の連続

マックを代表する3Dアクション・アドベンチャーの『マラソン』。その続編の日本語版が，装いも一新して発売された。リアルタイムの銃撃戦はスリル満点。ついつい同タイプの『D◯◯M』と比較してしまうが，雰囲気はだいぶ異なる。いかにもSFっぽい演出や，ストーリー性がそうさせるのだろう。

ゲームは突然の撃ちあいからはじまる。状況を把握しないまま敵を倒し，端末を見つけだすと，魔法にて援護攻撃を加えている仲間からのメッセージが届く。宇宙船マラソンの勝利から17年，人類は帝国の奴隷だったスフト族を解放し，彼らの故郷である惑星ロウォンに向かっていた。ロウォンは千年以上も前に侵略を受け，スフトたちの10氏族は崩壊していたが，それより前にロウォンをはなれていた11番目の氏族があったという。彼らは宇宙のどこかで繁栄を築いているのではないか？　その失われた氏族をさがしだすことが，今回の使命なのだ。

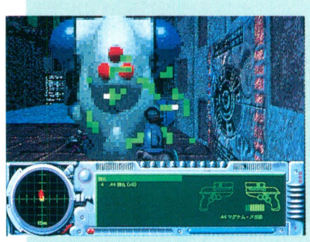
このゲームの新しい魅力は，ステレオに対応した効果音だけではない。古代遺跡に展開するゆれる水面。重々しく開く扉。水中にもぐれば視界は悪化し，火器も使用できない。空には星が見えている。美しく変化に富んだ景色が高速で流れていくのは爽快だ。

（薮良小路）



マラソン2～デュランダル

■アテイン　■3Dアクション
■オープンプライス　■発売中

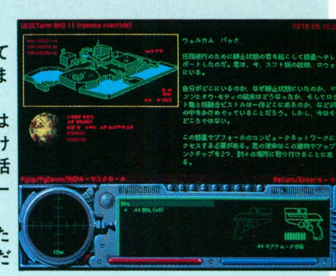




◀突然，囲むように襲ってくる敵。レーダーから目をはなすな

古代の悪夢をふりほどけ





▲弾薬などの物資は，転送によって送られてくる。出現場所は決まっているぞ
◀ここに現れる連中はすべてが攻撃的なわけではない。なかには話しかけてきたり，ボーッとしているヤツも
▶ステージごとにあたえられる情報は重要だ

今月の新作

『青空少女隊』は，原作者から制作スタッフまでマック・ユーザーが多いそうだ。航空自衛隊が取材からプロモーションまで協力しているというのもおもしろい。

リップス・ザ・エージェント#1 ～くちびるは危険な香り

1/25　■バンダイビジュアル　■デジタルブック　■5,800円　■CD-ROM



全3巻オリジナルで展開するデジタルコミック。近未来を舞台に，特殊情報機関の美女2人が活躍する。原作はミンキーモモを手掛けた首藤剛志，声優に林原めぐみなどの豪華キャストを迎えている。

青空少女隊CD-ROM石動（いするぎ）くんのひみつ

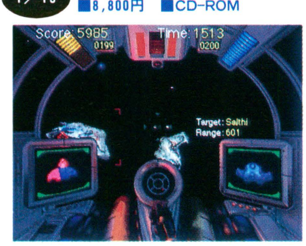
1/26　■日本ビクター　■データベース　■6,800円　■CD-ROM



清水としみつ原作の，航空自衛隊を舞台にしたコミックのデータベース。整備隊員・石動（いするぎ）の所有するマックをのぞき見るというシチュエーションがユニーク。素材やミニゲームも豊富。

スーパーウイングコマンダー

1/19　■エレクトロニック・アーツ・ビクター　■フライトSLG　■8,800円　■CD-ROM



［海外から移植］士官候補生として，宇宙人から地球を守るSLG。5種類の戦闘機をあやつり侵略者を迎撃する。戦闘中に通信が入ったり，フォーメーションを組んだりと，変化あるバトルが楽しめる。

ブラックソーン日本語版

1月　■マイクロマウス　■アクション　■9,800円　■CD-ROM

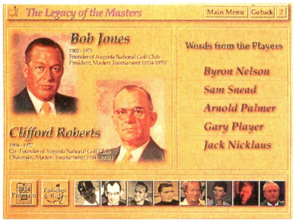


［海外から移植］反射神経と知力を駆使して17のステージをクリアしていくアクション。侵略を受けた故郷を救うため，爆弾や手りゅう弾を使って戦う。キャラクターのアクションがなめらか。

アフターケア

ザ・マスターズ

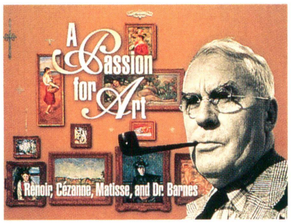
1月 ■TBS ■データベース
■7,800円(予価) ■CD-ROM



ゴルフ・トーナメントの最高峰マスターズの歴史的なショットや，コースの映像を収録。第1回大会からの優勝者写真，勝敗の瞬間，スコアカードなど，計70分におよぶ映像が収められている。

バーンズコレクション

1月 ■バンタンインターナショナル ■データベース
■8,800円 ■CD-ROM

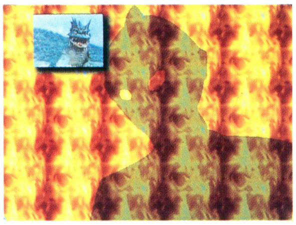


［海外から移植］バーンズ財団の門外不出だった後期印象派絵画コレクションをデータベースに。美術館を入場者感覚で歩いて22のギャラリーをめぐり，330点の名画を鑑賞することができる。

アフターケア

ウルトラマン スクリーンセーバーVOL.2

11／25 ■マックザウルス ■スクリーンセーバー
■5,800円 ■CD-ROM



怪獣の鳴き声や，効果音を忠実に再現したウルトラマン＆ウルトラ怪獣のスクリーンセーバー。カラータイマー，バルタン星人，三面怪人ダダなど，なつかしの顔ぶれに再会できる。

アフターケア

ハープーン2デラックスパック

12／1 ■イマジニア ■SLG
■14,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］現代海戦をテーマにしたシミュレーション。艦船などのデータは，米国国防関係の公開資料にもとづいている。ソフトの文字情報とマニュアルが，完全に日本語に翻訳されている。

アフターケア

ペッタンポップシアター

12／1 ■日本コロムビア ■エンターテインメント
■6,300円 ■CD-ROM

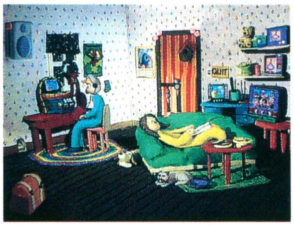


子供の国語能力向上に寄与する教育ソフト。マックを画用紙に見立て，用意されたキャラクターを配置することで物語を作成すると，キャラがシナリオどおりに演技する。千葉麗子の監修作品。

アフターケア

ワンダームービーズ

12／8 ■イマジニア ■教育
■7,800円 ■CD-ROM

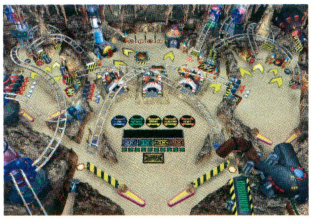


［海外から移植］クリスマスをメインテーマにした子供向けの映像ソフト。お絵かき，読み物，映画，ゲーム，クリスマス・ソングなどを収録しており，子供の情操教育に適した豊富な内容がウリ。

アフターケア

3Dウルトラピンボール

12／15 ■シエラ・パイオニア ■ピンボール
■9,800円 ■CD-ROM



実物さながらの3D視点ピンボール。盤面は，宇宙移民たちが惑星にコロニーを建設するというもの。隕石の衝突を避けつつ，宇宙船を造るなどして得点を競う。音響効果も臨場感にあふれている。

アフターケア

トータル・ディストーション

12／21 ■BMGビクター／HATNET ■AVG
■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］異次元空間へ取材におもむいたミュージックビデオ・プロデューサーとして，現地人から音楽素材を入手し，オリジナルのミュージック・ビデオを作成する異色アドベンチャー。

アフターケア

カオスコントロール

12／22 ■ヴァージンインタラクティブ ■3Dシューティング
■8,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］流れる画面内に現れる侵略者を，照準をあわせて撃破していくシューティング。マンハッタン島や宇宙空間など，美しいグラフィックを背景に，ポリゴンで作られたキャラクターが飛ぶ。

アフターケア

大怪獣ガメラ

12／22 ■大映 ■データベース
■8,800円 ■CD-ROM



バルゴン，ギャオス，ジャイガーなどの歴代怪獣に加え，兵器・作戦のデータを収めたCD-ROM。ガメラ対ガラシャープの戦闘をシミュレートできるほか，湯浅監督秘蔵の絵コンテなどが見られる。

アフターケア

アル・アンサー・ジュニア アーケード・レーシング日本語版

12／中 ■ハイパークラフト ■レーシング
■オープンプライス ■CD-ROM

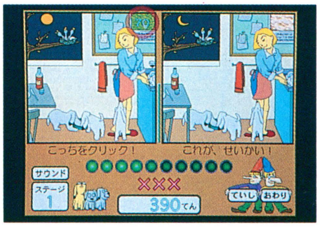


［海外から移植］アル・アンサー・ジュニアの名前を冠したインディ500のレーシング・ゲーム。練習モードのほか，タイムアタック，チャンピオンシップを収録。スピード感あふれるレースを楽しめる。

アフターケア

どこがちがうの？

12／下 ■オーバーライズ ■パズル
■5,800円 ■CD-ROM



1面につき10個のエラーを見つけるまちがいさがし。エラーを見つけたときや，タイムが残り少ないときなどに，ユニークで豊富なボイスがリアクションしてくれる。全部で30面を収録。

DataBase Macintoshシリーズ日本語版新作発売予定表

シエラ・パイオニアから『ロードランナー』の新作が発売される。『Macモハ』は鉄道をテーマにしたパズル。『バイオ・バトラー』は遺伝子を操作する異色の育成SLGだ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
12月8日	「占都物語」その1	占い	アリアドネ メディア	5,800円
12月23日	★AKUNTA～失われた夜を探して	教育	UBIソフト	8,800円
12月下旬	リスニング・ゲームズ・ウィズ・イングリッシュ	教育	eigo Media	9,950円
	ワード・ゲームズ・ウィズ・イングリッシュII	教育	eigo Media	6,950円
1月19日	★ファンタジー日本語版	パズル	マイクロマウス	7,800円
1月25日	ウルトラマンスクリーンセーバーVOL.3	スクリーンセーバー	マックザウルス	5,800円
2月10日	★ロードランナー オン・ライン	アクションパズル	シエラ・パイオニア	(予) 7,800円
2月16日	ポルテックス	AVG	ナムコ	9,800円
2月25日	卒業R～グラデュエーションリアル	SLG	バンダイビジュアル	8,800円
2月上旬	★オレゴントレール2	エンターテインメント	メディアヴィジョン	(予)12,800円
	★フレディ・フィッシュ「海草の種」紛失事件	AVG	メディアヴィジョン	8,800円
2月中旬	雀豪IV for Macintosh	麻雀	ビクターエンタテインメント	9,800円
2月予定	★Macモハ	パズル	インフィニシス	8,800円
	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	8,800円
冬頃予定	ポップショップvol.1	エンターテインメント	ITOCHU	未定
	Full Tilt(仮)	ピンボール	ナユタ	(予) 9,800円
3月8日	★バイオ・バトラー	SLG	日本ビクター	12,800円
3月25日	★ファンタズム	AVG	シエラ・パイオニア	未定
	★小さな森のあるふぁべっとしょかん	教育	バンダイビジュアル	7,800円
	★リップス・ザ・エージェント#2 ～ショーほど過酷な商売はない	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
3月予定	★雀道II for Macintosh	麻雀	システムソフト	9,800円
	おへそってなあに?	教育	マルチソフト	7,800円
4月25日	★シバー	AVG	シエラ・パイオニア	(予) 9,800円
5月25日	★キングスクエストVIIVer.2.0	AVG	シエラ・パイオニア	(予) 9,800円
	★リップス・ザ・エージェント#3 ～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
春頃予定	★ウイニングポスト2 Plus	競馬SLG	光栄	未定
	★三國志V	SLG	光栄	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
春頃予定	うるうるIII	絵本	太洋堂	未定
96年予定	ゲッツェンディーナー	ドラマ	ガイナックス	未定
	ホームドクター	データベース	サクセス	未定
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	(予)12,800円
	オルセー美術館(仮)	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
	サンディエゴ号の財宝	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
	アンク～ピラミッドの謎	AVG	レイ	9,800円
未定	リトル・ポップアップ・コンピューター(仮)	教育	アスク	未定
	アローン・イン・ザ・ダーク	AVG	エーエムティーサヴァン	9,800円
	アローン・イン・ザ・ダーク2	AVG	エーエムティーサヴァン	9,800円
	アローン・イン・ザ・ダーク3	AVG	エーエムティーサヴァン	10,800円
	もっともっとインクレディブル・マシーン	パズル	サイベル	8,800円
	サイレント・メビウス～アリス・リデル	AVG	バンダイビジュアル	未定
	スカル・クラッカー	アクション	バンダイビジュアル	未定
	スペルグラム	AVG	バンダイビジュアル	未定
	ダスト	AVG	バンダイビジュアル	9,800円
	覇王大系リューナイト(仮)	データベース	バンダイビジュアル	7,800円
	MEMORIES デジタル・ライブラリーVOL.1「最臭兵器」	データベース	バンダイビジュアル	未定
	MEMORIES デジタル・ライブラリーVOL.2「彼女の想いで」	データベース	バンダイビジュアル	未定
	MEMORIES デジタル・ライブラリーVOL.3「大砲の街」	データベース	バンダイビジュアル	未定
	対局囲碁ゴライアス	囲碁	BPS	(予)14,800円
	ドラクロワ～モロッコの旅	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン(セキサス)未定●トランスポートタイクーン完全日本語版(ITOCHU)1月●レイシング・デイズ(キットピーク／インターネットカフェ)11月下旬→12月2日●ブローンアウェイ(マルチソフト)未定→3月●ファーザークリスマス(ギャガ・コミュニケーションズ)12月8日→12月15日●マラソン2～デュランダル(アテイン)12月上旬→12月16日●スライドシュー セカンドコレクション(エーエムティーサヴァン)12月上旬→未定●オリックスブルーウェーブ栄光への軌跡～がんばろう神戸(データウエスト)12月1日→12月5日●ヘル日本語版(ナムコ)12月8日→2月



DOS/Vパソコン

PERSONAL COMPUTER FOR DOS/V

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

海の向こうも年末商戦だったようで，今月は10本中8本が新作。『HEXEN』『レベルアサルトII』あたりは押さえておきたいソフトだね。

1	初登場	**レベルアサルトII** (REBEL ASSAULT II) ●マイクロマウス ●3Dシューティング ●9,800円
2	前1位	**ニード・フォー・スピード** (NEED FOR SPEED) ●エレクトロニック・アーツ・ビクター ●レーシング ●6,800円
3	初登場	**フライトショップ** (FLIGHT SHOP) ●バオ ●データ集
4	初登場	**TFX EF2000** ●オーシャン ●フライトSLG
5	初登場	**ヘクセン** (HEXEN) ●i.d.ソフトウェア ●3Dアクション
6	↑前7位	**MSフライトシミュレータVer.5.1CD** (MSFS Ver.5.1) ●マイクロソフト ●フライトSLG
7	初登場	**スクリーマー** (SCREAMER) ●ヴァージンインタラクティブ ●レーシング ●8,800円
8	初登場	**ウェアウルフVSコマンチ2** (WEREWOLF VS COMMANCH2) ●マイクロマウス ●フライトSLG ●9,800円
9	初登場	**アクチュアサッカー** (ACTUA SOCCER) ●グレムリンインタラクティブ ●サッカー
10	初登場	**デストラクション・ダービー** (DESTRUCTION DERBY) ●シグノシス ●レーシング

※カッコで英字タイトルがあるものは英語版，そのうち値段があるものはメーカーによる輸入版，ないものは直輸入版です。

2度酔え！ これがi.d.ソフトウェアの最新作だ！

『ウルフェンシュタイン3D』『DOOM』で，3Dアクションの人気を不動のものにしたi.d.ソフトウェア。『DOOM』をそのまま剣と魔法の世界にもってきた『HERETIC』が発売されたばかりだが，その続編がこのソフトだ。すぐに発売される続編というとマップを変更しただけのものが多いが，『HEXEN』では3種類の職業や，魔法による空中浮遊など，『DOOM』との差別化がはかられている。



▲おなじみの操作方法に加え，ジャンプ，飛行，上下を見るなどの新アクションも



▲スキを見てダッシュをしないと，ツブされてしまう扉なども準備されているぞ

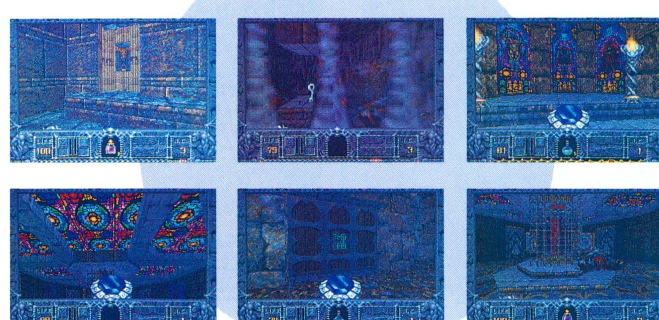
このジャンルがここまで栄えたのは，ネットワークの貢献によるところが大きい。『DOOM』シリーズの特徴の一つに，ネットワーク・プレイが可能というのがあるが，これが最高におもしろいのだ。人気が集中しているのは，協力プレイよりも対戦モード。コンピュータよりも戦略的に動き，自分をつけ狙う相手の裏をかき，強烈な一撃を与えるスリル。また，一部の熱烈なファンのあいだでは，WADファイルと呼ばれる，『DOOM』などで採用されているステージ構成のファイルを収集するのが楽しいという人もいるようだ。

3D表現手法の確立と，ネットワークの発達なくして『DOOM』シリーズの繁栄はありえなかっただろう。ちなみに，WWW上でも『HEXEN』をはじめ，『DOOM』などの情報交換が盛んだ（http://www.gtinteractive.com/）。インターネットへ接続可能な人はお試しあれ。　（安部理一郎）



HEXEN
■G.T.インタラクティブ　■3Dアクション
■5,850円（参考価格）　■CD-ROM
※海外直輸入版

魔法を駆使して立ち向かえ！



今月の新作

『ウイングコマンダーIII』の完全日本語版が発売されるいっぽう，海外では『IV』が発売。輸入の速さも日本語化の作業も格段にスピード・アップしている。

ロストエデン

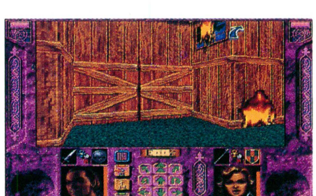
1/26　■ビクターエンタテインメント　■AVG　■12,800円　■CD-ROM



［海外から移植］映画のようなグラフィックが美しい，全編フル・アニメーションのアドベンチャー・ゲーム。恐竜と人間が同居している世界，ロストエデンの平和を取りもどす。

メンゾベランザン〜闇の紋章

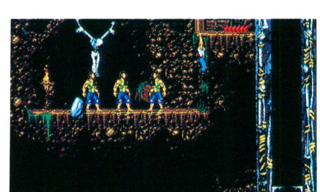
1/26　■ケイエスエス　■RPG　■11,400円　■CD-ROM



［海外から移植］「AD&D®」の世界を再現した3D視点のRPG。性別，職業，種族，性格などからキャラクターを作り，ダークエルフに襲われた村の復讐をとげる。TOWNSとのハイブリッド版。

ブラックソーン日本語版

1月　■マイクロマウス　■アクション　■9,800円　■CD-ROM



［海外から移植］爆弾や手りゅう弾など5種類の武器を使って敵と戦いながら，17のステージを駆け抜けるアクション。1,000以上のロトスコープ・アニメーションによってリアルなキャラを表現。

ウイングコマンダーIII

1/26　■エレクトロニック・アーツ・ビクター　■フライトSLG　■12,800円　■CD-ROM



［海外から移植］AVG部分に，マーク・ハミルやマルコム・マクドウェルといった，ハリウッド・スターが登場する宇宙戦闘モノ。CD-ROM4枚につめこまれた実写ムービーは5時間にもおよぶ。

ノクトロポリス

1/19 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］さえないマンガオタク，ピーターがあこがれのヒーロー「ダークシュア」となり，さまざまな悪に立ち向かう。大人向けのアメリカン・コミックを題材にしたアドベンチャー・ゲーム。

アフターケア

ハイリワード

12/1 ■イマジニア ■SLG ■9,800円 ■3.5'2HD

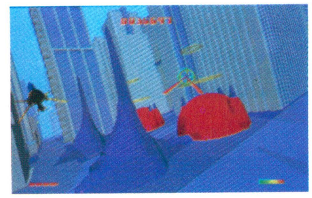


［PC-98から移植］名家の跡取り息子が傭兵となり，ばく大な借金を返済していくSLG。拠点を取り返すといった傭兵稼業以外に，パーティにいる人物に仕事をさせることでも金を稼げる。

アフターケア

カオスコントロール

12/22 ■ヴァージンインタラクティブ ■3Dシューティング ■8,800円 ■CD-ROM

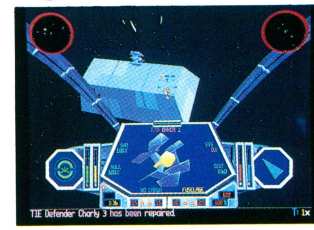


［海外から移植］ポリゴンを使った3Dシューティング。コンピュータ・ウイルスと戦ったり，宇宙ステーション防衛などの任務が課せられる。強制スクロールなので，弾を撃つことに専念できる。

日本語マニュアル付

タイ・ファイター コレクターズCD (TIE FIGHTER COLLECTOR'S CD)

12/6 ■マイクロマウス ■3Dシューティング ■9,800円 ■CD-ROM



既発のFD版『タイ・ファイター』に，追加シナリオ集『ディフェンダー・オブ・ジ・エンパイア』と，オリジナルの22ミッションを追加したもの。FD版とちがい，音声吹き替えも追加されている。

日本語マニュアル付

スーパーリアル3Dピンボール (SUPER REAL 3D PINBALL)

12/8 ■イマジニア ■ピンボール ■9,800円 ■CD-ROM



シリコングラフィックスのワークステーションを使って描かれたピンボール。1,024×768ドット，64,000色にもかかわらず，秒間60フレームで動作。特定の穴に球が入るとミニゲームがはじまる。

日本語マニュアル付

USSタイコンデロガ (USS TICONDEROGA)

12/5 ■マルチソフト ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM



アメリカ海軍のミサイル巡洋艦「タイコンデロガ」を指揮し，中東，極東，北大西洋で20以上のミッションをこなすSLG。多数の戦略プランに3D映像がついていて，緊張感を盛り上げる。

日本語マニュアル付

ウインター・スポーツ (WINTER SPORTS)

12/15 ■マルチソフト ■スポーツ ■7,800円 ■CD-ROM

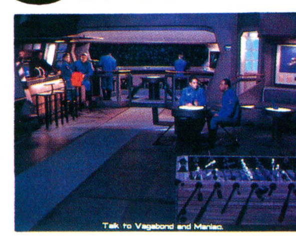


ダウンヒル，スラローム，ジャイアント，ボブスレー，スノーボード，ジャンプなどの，冬の競技が楽しめる。2プレイヤー対戦が可能で，装備の変更や飛行のリプレイなどが手軽にできる。

日本語マニュアル付

ウイングコマンダーIV (WING COMMANDER IV)

1月 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■フライトSLG ■7,800円 ■CD-ROM



マーク・ハミルなどのハリウッド・スターを起用したことで有名なスペース・アドベンチャー。前作『III』にくらべて，セットで撮影されたムービー・シーンは1.5倍の7時間強になった。

海外直輸入ソフト

1年前にくらべて，海外ソフトの国内代理販売のペースがどんどん早くなってきている。いち早く新作を紹介しようとはじめた本コーナーだが，スピードでは勝てそうにないので，マイナーなソフトを紹介するコーナーに進路変更したほうがいいかな……。提供は秋葉原のパソコンショップ，T-ZONE ミナミ6F（☎03-3257-2771）です。

ワイプアウト (WIPEOUT)

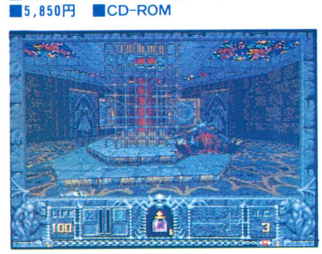
■シグノシス ■レーシング ■6,370円 ■CD-ROM



F3600反重力レーシング・リーグと呼ばれる，ホバーカーを使ったスピード感あふれる3Dレーシング。純粋な海外ソフトなのだが，パッケージにあやしげな日本語が書かれている。BGMはテクノ。

ヘクセン (HEXEN~BEYOND HERETIC)

■G.T.インタラクティブ ■3Dアクション ■5,850円 ■CD-ROM



『DOOM』などで知られるi.d.ソフトウェアの最新作で，『HERETIC』の続編にあたる。戦士，クレリック，魔法使いの3人からプレイヤーを選択でき，おなじみの通信対戦も可能になった。

ネイビーストライク (NAVY STRIKE)

■エンパイアインタラクティブ ■フライトSLG ■5,810円 ■CD-ROM



湾岸戦争を題材に，適地空爆，砂漠の油田爆撃，総司令部破壊などの任務をこなす，ミッション・クリア型のフライトSLG。ミッション遂行にはF22N，FA18E，AXの3種類の機体から選択可能。

DataBase DOS/Vパソコン日本語版新作発売予定表

日本語版の新登場がゼロのかわりに，英語版の新作が多数発表された。『DUNGEON KEEPER』は，プレイヤーが悪の帝王となり，ダンジョンに侵入してくる冒険者と戦うRPG。

▼日本語版ソフト

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1月19日	ファンタジー日本語版(○)	パズル	マイクロマウス	7,800円
2月2日	TFX ユーロファイター2000(○)	SLG	イマジニア	9,800円
2月16日	コマンド・アンド・コンカー(○)	SLG	ビクターエンタテインメント	12,800円
2月23日	マジックカーペットDX(○)	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
2月下旬	イレブンスアワー(○)	AVG	ビクターエンタテインメント	13,800円
3月8日	バーチャルプール(○)	ビリヤード	インタープレイ	9,800円
	システムショック(○)	ARPG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
3月29日	シェルショック(○)	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
3月中旬	キランディア3(○)	AVG	ビクターエンタテインメント	12,800円
3月下旬	アイアンアサルト(○)	3Dアクション	ビクターエンタテインメント	12,800円
未定	CRWメタルジャケット	SLG	ウィズ	未定
	フライトアンリミテッド(○)	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
	デュエルサクセション(○)	SLG	クレソフト	9,800円
	ファーストクイーンIV	RPG	クレソフト	9,800円
	激闘！欧州海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘！ソロモン海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	9,800円
	ファーランドストーリー伝記	SLG	TGL	未定
	ドラゴン創世紀	RPG	バショウハウス	未定
	クリーチャーショック(○)	3Dアクション	ビクターエンタテインメント	12,800円
	マイクロソフトスペースシミュレータ Version1.0(※)	SLG	マイクロソフト	12,800円

(○)……CD-ROM／★……今月DataBaseに初登場した新作

▼日本語マニュアル付ソフト

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月予定	★EXPLORATION(○)	SLG	コンラッド	8,900円
12月予定	★CAPITALISM(○)	SLG	コンラッド	8,900円
1月予定	★CYBERMAGE-DARKLIGHT AWAKENING(○)	3Dアクション	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
	EXTREME PINBALL(○)	ピンボール	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
	★PSYCHIC DETECTIVE(○)	AVG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
2月予定	★NBA LIVE96(○)	バスケットボール	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
3月予定	★DUNGEON KEEPER(○)	RPG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
96年予定	★HEART OF DARKNESS	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
未定	★SUPER-VGA HARRIER	フライトSLG	HAテレコム	9,800／11,800円
	BIO FORGE PLUS(○)	AVG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	8,800円
	PIZZA TYCOON(○)	SLG	スペクトラムホロバイトジャパン	8,800円
	LANDS OF LORE 2(○)	RPG	ビクターエンタテインメント	8,800円
	NASCAR TRACKPACK(○)	データ集	ビクターエンタテインメント	5,800円
	RIVERS OF DAWN(○)	AVG	ビクターエンタテインメント	8,800円
	SCAVENGER(○)	アクション	ビクターエンタテインメント	8,800円

■発売中止が決定した作品……●トットとバズの大冒険!!～ゴブリンズ2:王子救出作戦(ITOCHU)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●メックウォリアー2(アクティビジョン・ジャパン)未定●ハープーン2デラックスパック(イマジニア)12月15日→2月2日●ハイオクタン(エレクトロニック・アーツ・ビクター)12月22日→未定●FIFA SOCCER'96(エレクトロニック・アーツ・ビクター)12月8日→12月22日●GRAND PRIX2(スペクトラムホロバイトジャパン)12月→2月●TILT～HYPER 3-D PINBALL(ビクターエンタテインメント)12月15日→12月22日



セガサターン

SEGASATURN

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

サターン初のガン・シューティング『バーチャコップ』が，圧倒的な強さでトップに立った。『ぷよ通』以外がすべてニュー・フェイスとなっているのにも注目。

1 バーチャコップ
初登場
●セガ
●ガンシューティング
●5,800/7,800円(銃付)



2 X-MEN～チルドレン・オブ・ジ・アトム
初登場
●カプコン
●対戦格闘
●5,800円



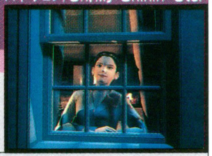
3 F-1ライブ・インフォメーション
初登場
●セガ
●レーシング
●5,800円



4 闘神伝S
初登場
●タカラ／セガ
●対戦格闘
●5,800円



5 バーチャファイターCGポートレートシリーズ パイ・チェン/Oh, My Shinin' Ster
初登場
●セガ
●CG集
●1,280円



6 峠King the 魂
初登場
●アトラス
●レーシング
●5,800円

7 バーチャファイターCGポートレートシリーズ 結城 晶/夏の嵐
初登場
●セガ
●CG集
●1,280円

8 ぷよぷよ通
前1位
●コンパイル
●アクションパズル
●4,800円

9 ドラゴンボールZ 真武闘伝
初登場
●バンダイ
●対戦格闘
●6,800円

10 スーパーリアル麻雀グラフティ
初登場
●セタ
●麻雀
●8,800円

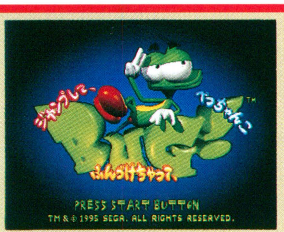
しちゃったりぃ　立体のステージで思う存分ジャンピング！

フィールドが，手前や奥といった広がりを持っている3Dタイプのスクロール・アクション・ゲーム『BUG！』を紹介しよう。

主人公のバグを操作して，自分のおシリにあるハリを武器に敵をやっつけつつ，ゴールまでたどりつけばステージ・クリアとなる。ただし，画面の奥や手前にも動けるので，これまでにないアクション操作が要求されるぞ。もちろん敵も四方八方から攻撃してくるから，油断は禁物だ。

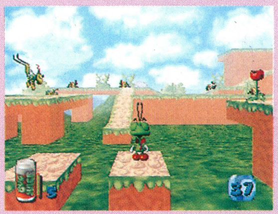
さらに，スイッチを押したり，足場を移動させてジャンプするといったパズル的な要素もたくさんふくまれているから，挑戦のしがいがあるぞ。

表情豊かなバグのしぐさや，各所に隠されているボーナス・ステージも必見。やりごたえのあるゲームだ。　　　(西部雅子)



BUG！ジャンプして，ふんづけちゃって，べっちゃんこ
■セガ　■アクション
■5,800円　■発売中

▼3Dステージを突破せよ。どこかにソニックも出演しているぞ

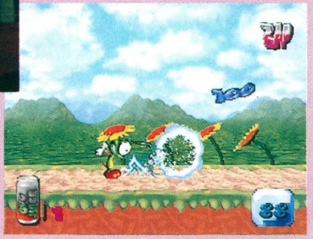


▶アクションだけでなくパズル要素もふくまれている





▲バグはおシリにハリを持った昆虫。クモの女王に捕らわれた仲間たちを救いだすことが，彼の目的なのだ



▶"ザップキャップ"というアイテムを取ると，一定量の稲妻が使える

祝200万台　ソフトもハードも売れまくりで大盛況

セガサターンが発売されてから1年たつが，昨年の11月出荷分にて，国内累計出荷台数が200万台を突破した。これはセガの予測よりも約2週間早い達成。100万台を突破したのが昨日のことのように思えるのに，もう200万台とはおどろかされるばかりだ。

ソフトの売れ行きもかなり順調で，『バーチャコップ』『バーチャファイター2』などは初回分を即日完売したという。



▲『バーチャコップ』も飛ぶように売れた。写真は隠しのミラーモードの画面

また一部の店では，発売日である12月1日深夜0時から『バーチャ2』を発売。数日しか告知しなかったうえ，きびしい冷え込みにもかかわらず，店頭には1,000人近くの購入客が集まった。夜中とはいえかなりの盛況で，パトカーまで出動する始末だった。

セガは，来年度早期に500万台達成をめざすと意欲満々だ。

深夜の大行列



▶12月1日深夜発売のようすを，寒さをこらえて取材敢行！　この大行列は店の前からはじまって延々とつづいていた。眠くないのか？

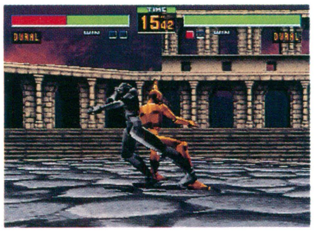


流石天晴

これがあれば，まさにアーケード気分が満喫できるぞ！

先日ホリ電機が，「リアルアーケードVF」という新しいジョイスティックを発売した。スティック部分にマイクロスイッチを使用，ボタン部分はアーケードと同じ業務用スイッチを使用した3ボタンとなっている。しかもボディが頑丈なので，安定感はバツグン。ボタンの配列もアーケードの『バーチャ』仕様となっているので，まさしく『バーチャ』にうってつけのスティックなのだ。

しかも値段が3,980円と手ごろ。ただし，スティックとA，B，C，スタートボタンのみなので，これ以外のボタンを使用するゲームには使えないので注意。



リアルアーケードVF

バーチャに最適！

発売中(12月1日発売)
3,980円(税抜)



▶アーケードのコンパネをそのまま再現。安くて使い勝手がいい。この値段なら2人分でも高くはないぞ

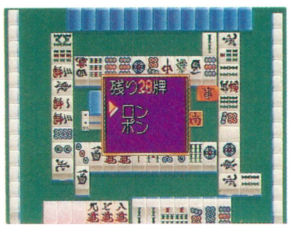
◀『バーチャ』シリーズのために作られたジョイスティックといっても過言ではないだろう

今月の新作

毎月2本ずつ発売されている『バーチャCG』の売れ行きがいいらしい。発売日当日に入手したい人は，予約をしたほうがいいぞ。さて今月のイチオシは，対戦格闘の老舗カプコンの『ストZERO』。移植のデキはかなりのものだ。またOAVファンには『天地無用！』，オールドゲーム・ファンには『ロードランナー』と，いずれもファン感涙のソフトが勢ぞろいしている。

プロ麻雀 極S

1/12 ■アテナ ■麻雀 ■5,800円 ■CD-ROM

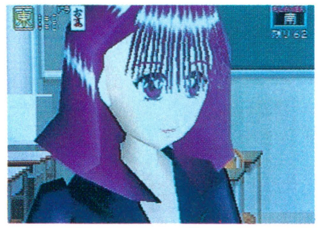


［スーパーファミコンから移植］イカサマ，インチキのない硬派な麻雀。16人の人気雀士が実名・実写で登場する。自分の打ち筋の研究をしたり，基礎雀力を身につけられるモードなどがある。

X指定

麻雀狂時代 コギャル放課後編

1/12 ■マイクロネット ■麻雀 ■8,800円 ■CD-ROM



［3DOから移植］テレビや雑誌で人気の4人の女のコがビジュアル・シーンで登場。CPUはプレイヤーのレベルにあわせて打ちかたを変えてくる。ルールもこまかく設定が可能。勝てばごほうびシーンも。

サイベリア

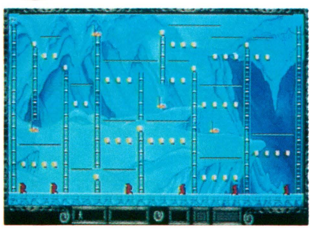
1/26 ■インタープレイ／EAV ■AVG ■6,500円 ■CD-ROM



［海外から移植］SF的な未来世界が舞台のAVG。主人公サークが，テロリスト集団の陰謀をあばくために敵基地に乗り込む。ポリゴンで描かれた美しいCGが特徴。シューティング，パズルの要素もある。

ロードランナー レジェンド・リターンズ

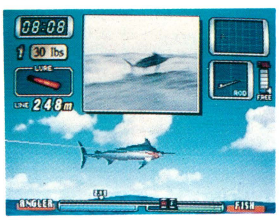
1/26 ■パトラ ■アクションパズル ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］かつて大ヒットしたアクションパズルが，パワーアップして登場。マッドモンクに捕まらないように，ステージ内の宝物を全部集めて脱出する。全100面以上を収録。

松方弘樹のワールドフィッシング

1/26 ■メディアクエスト ■フィッシング ■5,800(予価) ■CD-ROM



俳優の松方弘樹が実写で登場する，オーストラリアが舞台のフィッシング。ゲームは2部構成になっており，魚を釣りあげるシーンでは松方氏の実写映像とシンクロするのが特徴。初心者モードもある。

ガーディアンヒーローズ

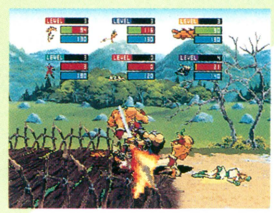
1/26 ■セガ ■ARPG ■5,800円 ■CD-ROM



『ガンスターヒーローズ』などで有名なトレジャーの最新作。戦闘シーンが格闘で展開し，分岐によりストーリーや難易度，敵が変化する。経験値を自由に配分できるシステムを採用。



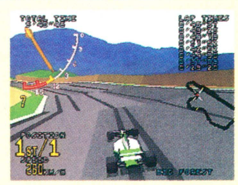
▶格闘アクションとRPGが融合したゲーム。操作キャラも選択できる



◀ストーリー・モードのほかに，6人同時プレイが可能な対戦格闘モードも用意

ポリゴン・レーシングの原点『バーチャレーシング』がサターンに!!

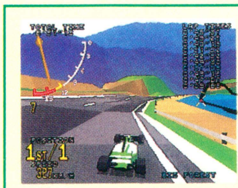
■タイムワーナーインタラクティブ■5,800円



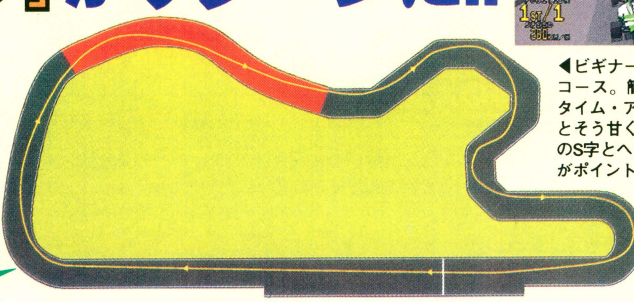
アーケード版で人気を博した『バーチャレーシング』。グランプリ・モードを新たに加え，内容もグレード・アップし，セガサターン版で登場しました。

別冊『BASIC Magazine CD-ROM Special』のチャレンジ・ザ・ゲーム・コーナーでは，この，SS版『バーチャレーシング』のタイム・トライアルも募集します。

ここでは，初級の攻略走法を紹介しましょう。ぜひ，参考にして，友達に差を付けよう。



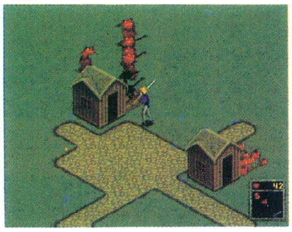
▲第一コーナー。インベタでつっこめ！



◀ビギナーズ・ランクのコース。簡単そうだが，タイム・アタックとなるとそう甘くはない。後半のS字とヘアピン・カーブがポイント

ザ・ホード

1/26　■BMGビクター　■SLG
■5,800円　■CD-ROM



［海外から移植］国王から預かる土地を開拓し，ホード族の襲撃を阻止するSLG＋アクション。土地の開拓とホードとの戦いが交互に行なわれる。成果をあげて，管理する土地を広げていく。

バーチャファイターCGポートレートシリーズ リオン・ラファール/Winner or Loser

1/26　■セガ　■CG集
■1,280円　■CD-ROM



人気の対戦格闘のキャラたちが織りなす，美しいCG集。各キャラのイメージ・ソングにのせて，闘いからはなれた素顔に迫る。本ソフトでは蟷螂拳をあやつる，リオンにスポットを当てている。

バーチャファイターCGポートレートシリーズ 舜帝/崑崙の夢

1/26　■セガ　■CG集
■1,280円　■CD-ROM



美しいCGとミュージックが融合したCG集。酒を飲めば飲むほど強くなる，酔拳の達人・舜帝の私生活を描いたもの。『バーチャ3』制作中のデザイン・チームによるオリジナルCGは必見。

デスマスク

1/26　■バンダンインターナショナル　■AVG
■8,800円　■CD-ROM



［海外から移植］ハリウッドの最新SFX技術による，3D・CGと実写でつづられたAVG。物語の展開はプレイヤー自身が決めるため，マルチ・エンディングになっている。全編ムービーなので迫力は満点。

天地無用！魅御理温泉 湯けむりの旅

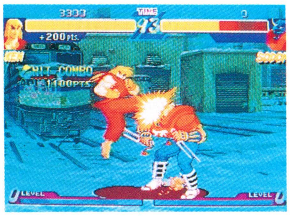
1/26　■ユーメディア　■AVG
■8,900円　■CD-ROM(2枚組)



テレビやOAVが人気の『天地無用！』をモチーフとしたAVG。ヒマを持てあました魅呼と阿重霞の提案で温泉に行くことになった天地たちが，騒動に巻き込まれる。ファン必見のマルチ・ストーリー。

ストリートファイターZERO

1/26　■カプコン　■対戦格闘
■5,800円　■CD-ROM



［アーケードから移植］大人気対戦格闘の最新作を忠実に移植。カプコン作品のオールスターが集結，ZEROカウンターやスーパーコンボを駆使して闘う。キャラによりエンディングが変化する。

四柱推命ピタグラフ

1/下　■データム・ポリスター　■占い
■5,800円　■CD-ROM



占いの帝王ともいわれる「四柱推命」術を使用したソフト。自分の生まれた年，月，日，時の四つの柱で運命を占う。10誌を越える参考文献のデータを1本に集約しており，驚異の的中率を誇る。

でろ～んでろでろ

1/26　■テクモ　■アクションパズル
■5,800円　■CD-ROM



フィールドの上から落ちてくる同色のブロックを四つ以上並べて消していく。消えるときに左右に手を伸ばして，周囲のブロックを巻き込んで連鎖を起こせるのがポイント。プレイモードは4種類。

DataBase セガサターン新作発売予定表

NECインターチャネルから『卒業S』『同級生～if』『モンスターメーカー』といった，他機種で人気の作品が移植される。コナミのデラックスパック第3弾は『グラディウス』に決定。詳細はまだ不明だ。続報を待て。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月23日	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー	エンターテインメント	HAMLET	(予) 5,000円
	サンダーホークII	シューティング	ビクターエンタテインメント	5,800円
	シーバスフィッシング	フィッシング	ビクターエンタテインメント	6,800円
	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ	シューティング	リバーヒルソフト	(予) 5,800円
2月上旬	提督の決断II	SLG	光栄	10,800円
	PDウルトラマンリンク	アクションパズル	バンダイ	(予) 6,800円
2月下旬	★アイドル麻雀ファイナルロマンスR (X指定)	麻雀	アスク講談社	未定
	ぐっすんおよよ	アクションパズル	エクシングエンタテイメント	未定
	★クイズ365	クイズ	OZクラブ	6,800円
	タイタンウォーズ	シューティング	BMGビクター	未定
2月予定	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	THE GHEN WAR	3Dシューティング	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	キュービックギャラリー	教育	ウイネット	未定
	ザ・タワー	SLG	オープンブック	6,800円
	ヴァンパイア ハンター	対戦格闘	カプコン	6,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月予定	★ゲームの達人2	テーブルゲーム	サンソフト	未定
	くるりんPA!	アクションパズル	スカイ・シンク・システム	(予) 3,980円
	南の島にブタがいた(仮)	パズル	スコラ	未定
	★おまかせ！退魔業(セイバーズ)	AVG	セガ	未定
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	サッカーSLG	セガ	(予) 6,800円
	NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突！	アクション	セガ	5,800円
	リターン・トゥ・ゾーク	AVG	バンダイビジュアル	5,800円
	media ROMancer 浅倉大介	エンターテインメント	ファンハウス	未定
	Defcon 5／デフコン5	シューティング	マルチソフト	(予) 5,800円
	ソニックウイングススペシャル	シューティング	メディアクエスト	未定
3月1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ 影丸／誰も知らない	CG集	セガ	1,280円
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ジェフリー・マクワイルド／あの波を越えて	CG集	セガ	1,280円
3月8日	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	ハドソン	6,800円
3月15日	フィッシング甲子園	フィッシング	キングレコード	6,800円
	ゾークI	AVG	翔泳社	5,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月上旬	きゃんきゃんバニープルミエール(仮) (X指定)	AVG	キッド	5,800円
3月下旬	アルバートオデッセイ外伝 レジェンド・オブ・エルディーン	RPG	サンソフト	未定
3月予定	バーチャフォトスタジオ	SLG	アクレイムジャパン	6,800円
	レボリューションX	シューティング	アクレイムジャパン	未定
	ドラえもん～のび太と復活の星	アクション	エポック社	(予) 5,800円
	ホラー・ツアー	AVG	オー・シー・シー	5,800円
	エアーズアドベンチャー	RPG	ゲームスタジオ	未定
	麻雀ハイパーリアクションR	麻雀	サミー	未定
	★上海 グレート・モーメンツ	パズル	サンソフト	未定
	アイドル雀士スーチーパイII (X指定)	麻雀	ジャレコ	未定
	スラムドラゴン	対戦格闘	ジャレコ	未定
	ドラゴンフォース	SLG	セガ	未定
	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル(仮)	SLG	セガ	未定
	コブラ・ザ・サイコガン	シューティング	タカラ	5,800円
	まうすけの オジャマざわ～るど(仮)	アクションパズル	データイースト	未定
	開運！なんでも鑑定団Vol. 1 ～目指せ, 7番目の鑑定士!!	データベース	テレビ東京	5,000円
	慶応遊撃隊 活劇編	アクション	ビクターエンタテインメント	5,800円
4月下旬	風水先生	SLG	HAMLET	5,800円
4月予定	出世麻雀 大接待	麻雀	キングレコード	5,800円
6月予定	★レスキュー	SLG	バンタンインターナショナル	未定
春頃予定	餓狼伝説3～遙かなる闘い	対戦格闘	SNK	未定
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	対戦格闘	SNK	未定
	ルナ～ザ・シルバースター	RPG	角川書店	未定
	★天地を喰らうII～赤壁の戦い	格闘アクション	カプコン	未定
	アクアゾーン for SEGASATURN	SLG	9003inc.	(予) 5,800円
	ダークセイバー	RPG	クライマックス	未定
	★ウイニングポスト2	競馬SLG	光栄	未定
	★エアーマネジメント'96	SLG	光栄	未定
	GOTHA II～天空の騎士	SLG	光栄	未定
	★三國志英傑伝	RPG	光栄	未定
	★グラディウスデラックスパック	シューティング	コナミ	未定
	スナッチャー	AVG	コナミ	5,800円
	実戦パチスロ必勝法！3	パチスロ	サミー	未定
	★ジュエルズ・オブ・オラクル	パズル	サンソフト	未定
	サクラ大戦	RPG	セガ	未定
	新世紀エヴァンゲリオン	AVG	セガ	未定
	THOR(トア)～精霊王紀伝	ARPG	セガ	未定
	パンツァードラグーン ツヴァイ	3Dシューティング	セガ	未定
	リンクルリバーストーリー(仮)	ARPG	セガ	未定
	3×3 EYES～吸精公主	AVG	日本クリエイト	未定
	大冒険～セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	パイ	6,800円
	ファラドゥーン	ARPG	パイオニアLDC	未定
	ピンボールグラフティー	ピンボール	パック・イン・ビデオ	未定
	ナイトストライカーS	3Dシューティング	ビング	未定
	メタルブラック	シューティング	ビング	未定
	ISTO ÉZICO, ～ジーコの考えるサッカー	データベース	MIZUKI	未定
	ルパン3世 THE MASTER FILE	エンターテインメント	MIZUKI	5,800円
7月予定	★フライングスピリット	フライトSLG	アークシステムワークス	未定
夏頃予定	大運動会	SLG	インクリメントP	未定
秋頃予定	ラグナロク・ステージ(仮)	アクション	デジタルフロンティア	未定
96年予定	斉天大聖～孫悟空(仮)	SLG+RPG	グラムス	未定
	ガングリフォン ～ザ・ユーラシアン・コンクリフト	アクション	ゲーム アーツ	未定
	ときめきメモリアル ～forever with you	SLG	コナミ	未定
	コットン2	シューティング	サクセス	未定
	ゼロヨンチャンプスペシャル(仮)	レーシング	メディアリング	未定
97年予定	ガーディアンフォース	シューティング	サクセス	未定
未定	★EXECTOR	3Dアクション	アークシステムワークス	未定
	★ワイアードナイツ	リアルタイムSLG	アークシステムワークス	未定
	パチンコ倶楽部	パチンコ	ISC	未定
	エイリアントリロジー	未定	アクレイムジャパン	未定
	NFLクォーターバッククラブ'96	アメフト	アクレイムジャパン	未定
	モータルコンバットII完全版	対戦格闘	アクレイムジャパン	未定
	時空探偵DD～幻のローレライ	AVG	アスキー	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	ダービースタリオン(仮)	競馬SLG	アスキー	未定
	サクセスストーリー	SLG	アルトロン	未定
	飯島 愛(仮)	エンターテインメント	インナーブレイン	未定
	The 11th Hour ～The 7th Guest II	AVG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	スポット3	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	アローン・イン・ザ・ダーク2	AVG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	ウイングコマンダーIII	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	シェルショック	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	FIFAサッカー'96	サッカー	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	マジックカーペット	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	★卒業S(仮)	SLG	NECインターチャネル	6,800円
	誕生S～デビュー	SLG	NECインターチャネル	6,800円
	★同級生～if(仮)	AVG+RPG	NECインターチャネル	6,800円
	★モンスターメーカー ～ホーリーダガー(仮)	SLG	NECインターチャネル	6,800円
	神罰 人生の意味	SLG	ガイナックス	未定
	ストリートファイターII ムービー	エンターテインメント	カプコン	6,800円
	★ストライカーズ1945	シューティング	彩京	未定
	棋仙人	将棋	J・ウイング	未定
	碁仙人	囲碁	J・ウイング	未定
	現代大戦略ストライクス	SLG	システムソフト	未定
	マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪	SLG	システムソフト	未定
	ファンタステップ	AVG	ジャレコ	未定
	ハウジング	その他	スーパーソフトウェア	未定
	ハウジングカタログ	その他	スーパーソフトウェア	未定
	★X-JAPAN 2	エンターテインメント	セガ	未定
	NBAバスケットボール サターン	バスケットボール	セガ	未定
	電脳戦機バーチャロン	対戦格闘	セガ	未定
	ビクトリーゴール'96	サッカー	セガ	未定
	ファイティングバイパーズ	対戦格闘	セガ	未定
	ファンタジーアース(仮)	RPG	セガ	未定
	TIZ(トウキョウ・インセクト・ズー)	エンターテインメント	ゼネラル・エンタテイメント	未定
	アリーナ(仮)	RPG	ソフトバンク	未定
	心霊呪殺師太郎丸(仮)	アクション	タイムワーナーインタラクティブ	未定
	テクモスーパーボウル(仮)	アメフト	テクモ	未定
	スーパー301SQ. (スクォードロン)(仮)	SLG	日本物産	未定
	テラクレスタNEO(仮)	シューティング	日本物産	未定
	V.R.麻雀(仮)	麻雀	日本物産	未定
	USドラッグチャンプ(仮)	レーシング	日本物産	未定
	天外魔境外伝～第四の黙示録	RPG	ハドソン	未定
	ボンバーマンSS	アクション	ハドソン	未定
	★ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	AVG	バンダイ	未定
	ポリゴンSLG(仮)	SLG	バンプレスト	未定
	ロボット混戦RPG(仮)	RPG	バンプレスト	未定
	GEX(ゲックス)(仮)	アクション	BMGビクター	未定
	3Dベースボール(仮)	野球	BMGビクター	未定
	レガシー・オブ・ケイン(仮)	RPG	BMGビクター	未定
	アクアワールド海美物語	SLG	MIZUKI	6,800円
	重装機兵レイノス2	アクション	メサイヤ	未定
	超兄貴～究極無敵銀河最強男	シューティング	メサイヤ	未定

■発売中止が決定した作品……●サイベリア(エレクトロニック・アーツ・ビクター)●レインドロップス(エレクトロニック・アーツ・ビクター)●ノバストーム(ビクターエンタテインメント)●天地無用！雀皇鬼 天地争奪麻雀(ユーメディア)

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス(やのまん)2月●ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま(コナミ)12月8日→12月15日●ロボピット(アルトロン)12月／価格未定→2月／(予)5,800円●必殺パチンココレクション(サンソフト)12月下旬→1月中旬●クリーチャーショック(データイースト)12月22日→(セガ)12月下旬●湾岸デッドヒート(パック・イン・ビデオ)12月8日→12月15日●日灼けの思い出+姫くり(やのまん)12月8日→12月15日●ウィザーズ・ハーモニー(アークシステムワークス)12月→12月29日



プレイステーション

PLAYSTATION

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

ナムコの名作を集めた『ナムコミュージアムVOL.1』が，初登場1位となった。2位には，テレビCMで猛攻勢をかけていた『ビヨビヨ』がランクイン。

1 ナムコミュージアムVOL.1
初登場
●ナムコ
●オムニバス
●5,800円



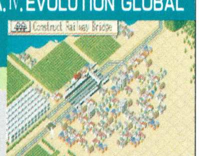
2 ビヨンド・ザ・ビヨンド
初登場
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●RPG
●5,800円



3 海底大戦争〜IN THE HUNT
初登場
●エクシングエンタテイメント
●シューティング
●5,800円



4 A.Ⅳ.EVOLUTION GLOBAL
初登場
●アートディンク
●SLG
●6,800円



5 戦国サイバー 藤丸地獄変
↑前7位
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●SLG＋RPG
●6,500円



6 ときめきメモリアル〜forever with you
前1位
●コナミ
●SLG
●6,800円

7 鉄拳
↑再登場
●ナムコ
●対戦格闘
●5,800円

8 ボクサーズ・ロード
前8位
●ニュー
●ボクシング
●5,800円

9 新日本プロレスリング闘魂烈伝
前4位
●トミー
●プロレス
●5,800円

10 ブルー・シカゴ・ブルース
初登場
●リバーヒルソフト
●AVG
●6,800円

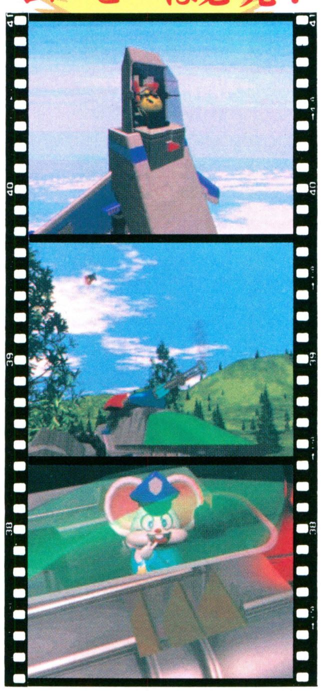
名作復活　今度の『ミュージアム』もスゴイのだ！

好評だった『VOL.1』につづいて『ナムコミュージアムVOL.2』がもうすぐ発売される。収録作品は『キューティQ』『ゼビウス』『マッピー』『ギャプラス』『グロブダー』『ドラゴンバスター』の6作品。どれも人気の高い作品なのがウレシイよね。

本シリーズがめざしているのは“完全移植”。前作からの縦画面モードに加え，今回は『キューティQ』専用コントローラを用意。開発陣のこだわりと意気込みがひしひしと感じられるようだ。ナムコファンなら絶対買いの1本だぞ。

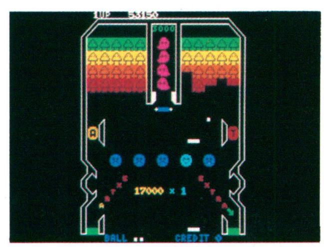
（曳地哲司）

オープニングのムービーは必見！





◀当時わずかなこづかいをつぎ込んで燃えていたゲームが，手軽に家庭で楽しめるなんて



◀『キューティQ』って，おぼえてる？



ナムコミュージアムVOL.2
■ナムコ　■オムニバス　■2月9日発売予定
■5,800/6,800円（ボリュームコントローラ同梱）



プレイステーション用ボリュームコントローラ
2月9日発売予定
価格1,980円

ウレシー！ PSが安くなったぞ

新世代機の中では低価格設定のPSだが，去る11月24日に，本体がオープン価格になったぞ。オープン価格とは，標準価格の設定をやめ，各販売店が独自に販売価格を決定するというシステム。店によっては24,800円前後での販売が開始されており，ユーザー増加の起爆剤となりそうだ。

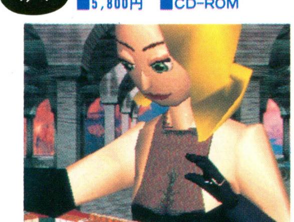
また，電話による新作ソフトの情報サービスも開始され，ユーザー・サポートもいっそう強化された。☎03-3664-5166がその電話番号だ。

今月の新作

超ラッシュだった先月にくらべると，すこし落ち着いた感のある今月。しかし『ポリスノーツ』『第4次スーパーロボット大戦S』などがひかえており，当分目をはなすことができないといった状況だ。今回注目なのは，10年以上も前に発売され人気を博した『ロードランナー』がリニューアルされて登場すること。当時をなつかしんでプレイするのも一興では。

ナムコマージャン スパローガーデン

1/1　■ナムコ　■麻雀　■5,800円　■CD-ROM



イカサマ的思考ルーチンを廃した本格派麻雀ソフト。実際のプレイで行なわれる駆け引きやCPUの多彩な打ち筋を再現し，より現実的な勝負を実現。キャラクターが発する声が雰囲気を盛り上げる。

ハイオクタン

1/13　■エレクトロニック・アーツ・ビクター　■レーシング　■5,800円　■CD-ROM

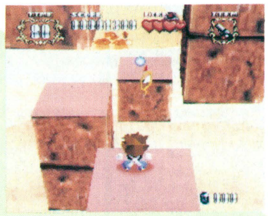


［海外から移植］近未来風のレーシング・ゲーム。レース中にアイテムを入手することで装備を変更し，競争相手とのバトルを展開する。クリア条件はトップでゴールするか，敵を全滅させること。

フローティングランナー ～7つの水晶の物語

1/13 ■エクシングエンタテイメント ■アクション
■5,800 ■CD-ROM





▶プレイヤー・キャラクターの後方上空から見下ろした視点で展開する



◀敵への攻撃は、放物線を描くショットか、ジャンプでの踏みつけの2種類

“本家トビゲー”と銘うたれた3Dアクション・ゲーム。クリスタルの暴走を止め，光のクリスタルをよみがえらせるために，主人公のレイとクレスが活躍する。ジャンプを駆使したアクションが爽快。

厄(YAKU)～友情談疑

1/13 ■アイディアファクトリー ■AVG
■5,800円 ■CD-ROM



主人公たちの視点を切り替えて，物語を多角的に見せるザッピングの手法を取り入れたAVG。5人の若者が，子供のころに埋めたタイムカプセルを掘りだしに行ったさきでの恐怖体験を描く。

競馬最勝の法則'96 Vol.1

1/13 ■コピアシステム ■競馬予想
■6,400円 ■CD-ROM



膨大なデータを収録した競馬予想ソフト。前作を改良し，データ入力の簡略化やマウス対応によってスムーズな進行を実現。収録済みの馬データに加え，新規に情報を入力して活用できるのがウリ。

ロボピット

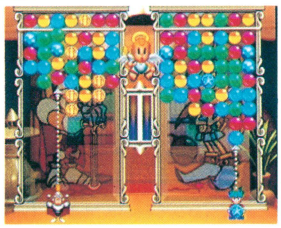
1/13 ■アルトロン ■対戦格闘
■5,800円 ■CD-ROM



作成したロボット同士で闘う対戦格闘。各30種類のボディパーツを組みあわせて，バリエーション豊かなオリジナル・ロボットを作成できる。戦闘フィールドは草原，砂漠，宇宙など全5種類を用意。

マジカルドロップ

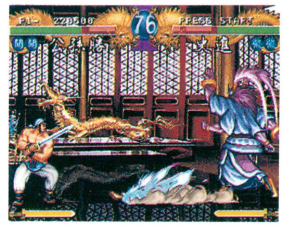
1/13 ■データイースト ■アクションパズル
■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］アーケードで人気のパズルゲームが，キャラクターを一新して登場。ドロップ（玉）を吸い取って飛ばすことをくり返し，同じ色のドロップを3個以上ならべて消していく。

水滸演武

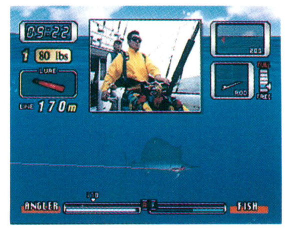
1/13 ■データイースト ■対戦格闘
■4,980円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］ST-V対応のアーケード作品がパワーアップして登場。アーケードそのままのモードに加え，バランス調整をほどこしたスペシャル・モードも搭載した。隠しキャラも登場する。

松方弘樹のワールドフィッシング

1/19 ■BPS ■フィッシング
■5,800円 ■CD-ROM



俳優の松方弘樹とともにダイナミックな釣りを楽しむフィッシング・ゲーム。トローリングとバス・フィッシングの2部構成で，その両方に松方弘樹のアドバイス・ムービーが収録されている。

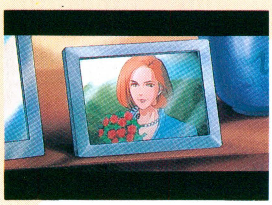
ポリスノーツ

1/19 ■コナミ ■AVG
■6,800円 ■CD-ROM





▶名作『スナッチャー』を手がけた小島秀夫が総監督をつとめている



◀昔の妻だったロレインが，ジョナサンへ依頼を持ち込む場面から物語がはじまる

［パソコンから移植］パソコンや3DOで話題を呼んだAVGを移植。さらに美麗に生まれ変わったビジュアルが特徴。人類が宇宙へと進出した時代の倫理観，医学，科学にスポットを当てている。

ライフスケイプ ～生命40億年はるかな旅

1/19 ■メディアクエスト ■エンターテインメント
■6,800円(予価) ■CD-ROM(2枚組)



NHKスペシャル「生命～40億年はるかな旅」を題材に，地球と生命進化の謎を描いたエデュテイメント。生命の進化を美しいCGで体験できる。番組を特別編集したムービーや詳細なデータも収録。

サイドワインダー

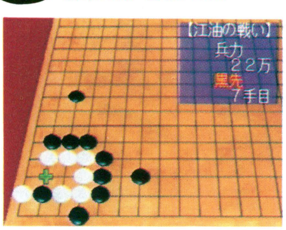
1/19 ■アスミック ■フライトSLG
■5,800円 ■CD-ROM



戦闘機同士のドッグ・ファイトをリアルに再現した3DフライトSLG。F-14，F-22などの実在する戦闘機をあやつって，20ものミッションに挑戦する。対戦ケーブルを使った2P対戦も可能。

古典詰碁集～四神の巻

1/19 ■バップ ■詰め碁
■5,800円 ■CD-ROM



詰めものの三大古典とよばれる「官子譜」「玄々碁経」「碁経衆妙」から選出した傑作詰碁集。500題もの豊富な問題や，二つのプレイモードにより，初心者から上級者まで楽しめる。

サイベリア

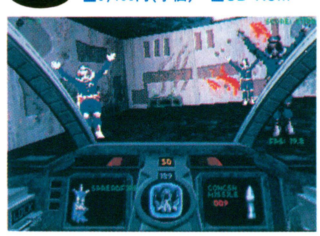
1/26 ■インタープレイ／EAV ■AVG
■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］全米で好評だった近未来SFアドベンチャーを移植。2大勢力が支配する未来の地球で，最終兵器「サイベリア」をめぐる戦いがはじまる。3Dレンダリングで描かれた映像は必見。

ディセント

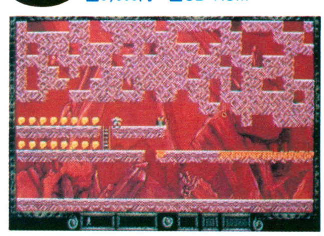
1/26 ■ソフトバンク ■3Dアクション
■6,400円(予価) ■CD-ROM



［海外から移植］上下左右に制限のない動きとスピード感が絶妙なアクション・シューティング。宇宙船をあやつって敵基地に捕らわれた味方を救質，基地内部の動力源を破壊して脱出するのが目的。

ロードランナー レジェンド・リターンズ

1/26 ■パトラ ■アクションパズル
■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］以前，パソコンやファミコンで大ヒットしたアクションパズルをパワーアップ。システムなどに変更はないが，アイテムの導入など新要素が盛り込まれた。エディット機能も搭載。

NBA JAMトーナメントエディション

1／26 ■アクレイムジャパン ■バスケットボール ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］アメリカのプロバスケットリーグNBA所属の全チームを網羅したバスケットボール・ゲーム。試合は2ON2の形式をとっており，スーパーダンクなどのハデな演出がウリ。

レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム

1／26 ■アクレイムジャパン ■プロレス ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］アメリカの人気プロレス団体WWFのレスラー8人が登場するプロレス・ゲーム。シングル戦やタッグ戦をはじめ，1対2，1対3のハンデキャップ・マッチも可能になっている。

グリルロジック

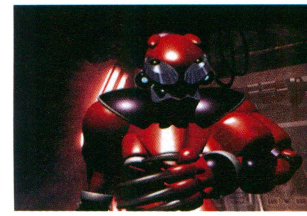
1／26 ■翔泳社 ■パズル ■2,900円 ■CD-ROM



正方形のボード上にピースを置き，穴の開いたグリルと呼ばれるパネルを回転させて，穴から見えるピースの方向が一致していればクリアという，一風変わったパズル。低価格なのも魅力の一つ。

デスマスク

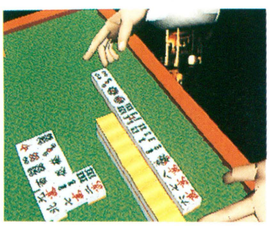
1／26 ■バンタンインターナショナル ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］実写映像をふんだんに使ったインタラクティブ要素の強いAVG。追跡中の凶悪犯とうり二つの顔に手術されてしまった警察官の奮闘を描く。映像はハリウッドで撮影された。

闘牌伝アカギ

1／中 ■マイクロネット ■麻雀 ■4,980円 ■CD-ROM



別冊近代麻雀で連載中の，福本伸行原作の劇画をゲーム化。ストーリーを楽しむ「アカギモード」では，Vシネマ「闘牌伝アカギ」の映像が使用されており，主人公となって麻雀を打っていく。

第4次スーパーロボット大戦S

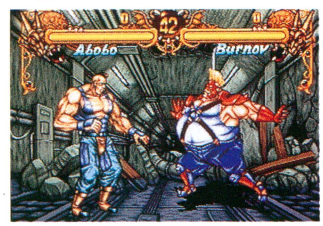
1月 ■バンプレスト ■SLG ■6,800円（予価） ■CD-ROM



［スーパーファミコンから移植］大人から子供まで幅広い層に支持されているSLGの移植版。ユニット性能のリニューアルが行なわれている。声優は，原作アニメで声を担当したメンバーを起用。

ダブルドラゴン

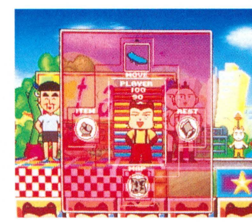
1月 ■アーバンプラント ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM



［ネオジオから移植］以前アーケードに登場した対戦格闘を移植。ダメージ・ゲージがタマると，ハデな演出のスペシャル攻撃がくりだせる。PS版だけのオリジナル・モードも搭載している。

クマのプー太郎 ～空はピンクだ！全員集合!!（それダメっす）

1月 ■小学館プロダクション ■ボードゲーム ■5,800円 ■CD-ROM



シュールなギャグが人気の，中川いさみ原作のマンガをゲーム化。アイコンを選択して進行するボードゲーム・タイプで，アクション要素が加味されている。マルチタップ使用により4人対戦を実現。

DataBase プレイステーション新作発売予定表

SNKがPSへの参入を発表した。今春に『KOF'95』『斬紅郎無双剣』『リアルバウト餓狼伝説』を発売する。コナミ『プライベートコレクション』は，特定の作品にこだわったソフト。『卒業R』の移植も決定。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1月26日	スナッチャー	AVG	コナミ	5,800円
2月2日	宇宙豪商伝 “爆烈商人（あきんど）”	ボードゲーム	アステック21	5,800円
2月9日	★ポリスノーツ プライベートコレクション	ディスクマガジン	コナミ	2,980円
	デストラクション・ダービー（仮）	レーシング	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ナムコミュージアムVOL. 2	オムニバス	ナムコ	5,800／6,800円
2月16日	全日本GT選手権改	レーシング	カネコ	（予）5,800円
	がんばれゴエモン ～宇宙海賊アコギング	アクション	コナミ	5,800円
	CRITICOM ～ザ・クリティカルコンバット	対戦格闘	ビック東海	5,800円
2月23日	ブロキッズ	アクション	アテナ	5,800円
	昇龍三國演義	SLG	イマジニア	未定
	PGAツアー96	ゴルフ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	うえるかむはうす	AVG	ガスト	（予）5,800円
	3Dレミングス（仮）	アクションパズル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	実況チャンピオンレスラー	プロレス	タイトー	5,800円
	アドバンスドV. G.	対戦格闘	TGL	6,800円
	アメリカ横断ウルトラクイズ	クイズ	ビクターエンタテインメント	5,800円
2月上旬	矢追純一極秘プロジェクト 「UFOを追え！」	SLG	日本クラリービジネス	7,500円
2月下旬	パペットズー ピロミィ	エンターテインメント	ヒューマン	未定
2月予定	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	ヴォルケンクラッツァー ～審判の塔	RPG	アスミック	5,800円
	ハードロックキャブ	シューティング	アスミック	5,800円
	リング・オブ・サイアス	AVG	アテナ	（予）6,800円
	ドラえもん～のび太と復活の星	アクション	エポック社	（予）5,800円
	対決るみーず！	アクション	オクタゴン・エンタテインメント	4,800円
	太閤立志伝II	RPG	光栄	7,800円
	ワールドカップゴルフ ～INハイアットドラドビーチ	ゴルフ	ココナッツジャパン エンターテイメント	5,800円
	★ゲームの達人2	テーブルゲーム	サンソフト	未定
	スラムドラゴン	対戦格闘	ジャレコ	5,800円
	デラックス人生ゲーム	ボードゲーム	タカラ	5,800円
	刻命館（仮）	未定	テクモ	6,800円
	ハイパークレイジークライマー	アクション	日本物産	5,800円
	リターン・トゥ・ゾーク	AVG	バンダイビジュアル	6,800円
	プレイスタジアム	野球	バンプレスト	（予）5,800円
	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5,800円
	Defcon 5／デフコン5	シューティング	マルチソフト	（予）5,800円
	ディスクワールド	AVG	メディアエンターテイメント／HAMLET	5,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月予定	フェーダ・リメイク！ ～エンブレム・オブ・ジャスティス	RPG	やのまん	未定
冬頃予定	ヴァンパイア	対戦格闘	カプコン	5,800円
	バイオハザード	AVG	カプコン	未定
	怪獣戦記	RPG	プロデュース	未定
3月15日	出世麻雀 大接待	麻雀	キングレコード	5,800円
	ゾークI	AVG	翔泳社	5,800円
3月22日	メルティランサー	SLG	ブレイズ	未定
3月25日	CIサーキット	レーシング	インベックス	（予）5,800円
3月29日	ブラッド・ファクトリー	アクション	インタープレイ／EAV	5,800円
	★Jリーグバーチャルスタジアム'96	サッカー	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	ロードラッシュ	バイクレーシング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
3月下旬	クロックワークス	アクションパズル	徳間書店	5,800円
	★機動戦士ガンダムVer. 2. 0	3Dシューティング	バンダイ	（予）6,800円
	あすか120%スペシャル ～バーニング・フェスト	対戦格闘	ファミリーソフト	5,800円
3月予定	じいさん2度びっくり!!～CG昔話	AVG	アイディアファクトリー	5,800円
	サラブレッド達の栄冠	競馬	アイランドクリエーション	（予）5,800円
	NFLクォーターバッククラブ'96	アメフト	アクレイムジャパン	未定
	レボリューションX	シューティング	アクレイムジャパン	未定
	ウルフファング	シューティング	エクシングエンタテイメント	5,800円
	美少女戦士セーラームーンSuperS ～真・主役争奪戦	対戦格闘	エンジェル	5,800円
	★大戦略プレイヤーズスピリット	SLG	OZクラブ	未定
	★進め！対戦ぱずるだま	アクションパズル	コナミ	4,800円
	★ワールドサッカー～ウイニングイレブン	サッカー	コナミ	4,800円
	★上海 グレート・モーメンツ	パズル	サンソフト	未定
	アイドル雀士スーチーパイII（仮）	麻雀	ジャレコ	未定
	ワールドマッチゴルフ	ゴルフ	ズーメックス	5,800円
	東京SHADOW	AVG	タイトー	未定
	パズルボブル2	パズル	タイトー	未定
	レイ・トレーサー	ドライブ	タイトー	5,800円
	コブラ・ザ・サイコガン	シューティング	タカラ	5,800円
	チョロQ	レーシング	タカラ	5,800円
	クリーチャーショック	3Dアクション	データイースト	（予）6,800円
	パチパチサーガ	RPG	TEN研究所	未定
	マッハGO GO GO	レーシング	トミー	5,800円
	★アクチャー・ゴルフ	ゴルフ	ナグザット	5,800円
	★アクチャー・サッカー	サッカー	ナグザット	5,800円
	★キリングゾーン（仮）	対戦格闘	ナグザット	5,800円
	★徹萬SPECIAL	麻雀	ナグザット	4,800円
	鉄拳2（仮）	対戦格闘	ナムコ	未定
	デッド・ヒート・ロード	レーシング	日本物産	5,800円
	キャプテン翼J（仮）	サッカー	バンダイ	（予）6,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月予定	★卒業R～グラデュエーションリアル	SLG	バンダイビジュアル	5,800円
	ドリフトキング土屋圭市＆坂東正明 首都高バトル	レーシング	BPS	（予）5,800円
	放課後（仮）	SLG	BPS	（予）5,800円
	ノバストーム	3Dシューティング	ビクターエンタテインメント	未定
	★サーキットビート	レーシング	プリズム・アーツ	5,800円
	ソニックウイングススペシャル	シューティング	メディアクエスト	未定
4月5日	ポテスタス	SLG	ネクサスインターラクト	6,800円
4月26日	パンドラプロジェクト ～ザ・ロジック・マスター	SLG	オンデマンド	（予）5,800円
4月中旬	バーチャル飛龍の拳	対戦格闘	カルチャーブレーン	5,800円
4月予定	★名探偵スチールウッド（仮）	AVG	アイディアファクトリー	（予）5,800円
	P-us Virtual Girl Studio	エンターテインメント	アンティノスレコード	（予）3,800円
	ザ・心理ゲーム	占い	ヴィジット	5,800円
	まうすけのオジャマざわ～るど	アクションパズル	データイースト	未定
	信長疾風記（仮）	SLG＋RPG	BPS	（予）6,800円
	蜃気楼回廊	AVG	プレ・ステージ	（予）5,800円
	ネオ・プラネット	SLG	マップジャパン	（予）6,800円
5月下旬	★タイムギャル＆忍者ハヤテ	アクション	エクゼコ	（予）6,800円
5月予定	レイクマスター	フィッシング	ネクサスインターラクト	未定
	テンション（仮）	RPG	バップ	5,800円
春頃予定	シムシティ2000（仮）	SLG	アートディンク	未定
	アテナの家庭盤 ～ファミリーゲームス（仮）	テーブルゲーム	アテナ	（予）5,800円
	デザエモン（仮）	ツール	アテナ	未定
	あいどるプロモーション ～すずきゆみえ	SLG	アルュメ	未定
	究極の倉庫番	パズル	ITOCHU	未定
	トランスポートタイクーン	SLG	ITOCHU	未定
	★ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	対戦格闘	SNK	未定
	★サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	対戦格闘	SNK	未定
	★リアルバウト餓狼伝説	対戦格闘	SNK	未定
	天地を喰らうII～赤壁の戦い	格闘アクション	カプコン	未定
	プロ指南ウルトラ麻雀 兵（つわもの）	麻雀	カルチャーブレーン	未定
	★ウイニングポスト2	競馬SLG	光栄	未定
	★エアーマネジメント'96	SLG	光栄	未定
	三國志英傑伝	RPG	光栄	未定
	★信長の野望・天翔記	SLG	光栄	未定
	エンジェルグラフィティ ～あなたへのプロフィール	SLG	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	★グラディウスデラックスパック	シューティング	コナミ	未定
	★ときめきメモリアル プライベートコレクション	ディスクマガジン	コナミ	未定
	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ	対戦格闘	サンソフト	5,800円
	★ジュエルズ・オブ・オラクル	パズル	サンソフト	未定
	必殺パチンコステーション	パチンコ	サンソフト	6,800円
	X-COM～エネミー・アンノウン（仮）	SLG	スペクトラムホロバイトジャパン	未定
	トップガン	フライトSLG	スペクトラムホロバイトジャパン	（予）5,800円
	★めざせ戦球王（仮）	アクションパズル	セイブ開発	未定
	TIZ（トウキョウ・インセクト・ズー）	エンターテインメント	ゼネラル・エンタテイメント	未定
	アーク ザ ラッドII	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	英語の鉄人 ～センター試験トライアル	教育	ソニー・コンピュータエンタテインメント	（予）4,800円
	ジャンピングフラッシュ！2 ～アロハ男爵大弱りの巻	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	世界地図の読み方'96（仮）	データベース	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ベルデセルバ戦記～翼の勲章	SLG＋RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ポポロクロイス物語	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	クーロンズ・ゲート	AVG＋RPG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	未定
	ディフィートライトニング	格闘レース	ディークルーズ	未定
	すらいムしよう！（仮）	SLG	東北新社	未定
	PAL～神犬伝説	RPG	東北新社	未定
	競艇伝説（仮）	競艇SLG	日本物産	5,800円
	キング・オブ・スタリオン（仮）	競馬SLG	日本物産	6,800円
	卒業～クロスワールド（仮）	AVG	ハーティロビン／ソフィックス	未定
	Noël～ノエル	SLG	パイオニアLDC	未定
	ホタル（仮）	AVG	パイオニアLDC	未定
	トワイライトシンドローム	AVG	ヒューマン	未定
	エクストリーム・パワー	3Dシューティング	プロファイア	未定
	ヒロイン・ドリーム	SLG	マップジャパン	未定
	キュイーン	シューティング	メディアエンターテイメント	5,800円
	ゲッPロボ	シューティング	ユーメディア	5,800円
6月予定	マクロス デジタルミッションVF-X（仮）	シューティング	バンダイビジュアル	未定
	JTCC 全日本ツーリングカー選手権	レーシング	BPS	（予）5,800円
7月予定	フライングスピリット（仮）	フライトSLG	アークシステムワークス	未定
夏頃予定	ウルトラ万馬券	競馬SLG	カルチャーブレーン	未定
	BELTLOGGER 9	3Dアクション	GENKI	未定
	★るろうに剣心	未定	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	フィッシュ・アイズ（仮）	フィッシング	パック・イン・ビデオ	未定
	謎王	クイズ	バンダイビジュアル	未定
	タイタンウォーズ	シューティング	BMGビクター	未定
	★スピードドライバー（仮）	レーシング	MIZUKI	未定
9月予定	それゆけ×ココロジー	占い	ポリグラム	未定
10月予定	爆走兄弟レッツ＆ゴー ミニ四駆 PS版（仮）	レーシング	BPS	（予）5,800円
秋頃予定	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	ビング	未定
96年予定	天地無用！	AVG	エクシングエンタテイメント	未定
	アパッチ（仮）	フライトSLG	ガスト	未定
	火竜娘（かりゅうじょう） ー高 悠環ー	AVG	ガスト	未定
	火竜娘（かりゅうじょう） ー柳 判官ー	AVG	ガスト	未定
	メール・プラーナ	SLG	ガスト	未定
	スーパーカジノスペシャル	テーブルゲーム	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	TEAM47GOMAN	格闘アクション	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	モトクロス（仮）	バイクレーシング	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	ホームドクター	データベース	サクセス	未定
	ウォーホーク（仮）	フライトSLG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ESPNエクストリームゲームス（仮）	アクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	がんばれ森川くん2号（仮）	SLG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ワイプアウト（仮）	レーシング	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	トンズラ君	アクション	ソラン	未定
	モンスターファーム（仮）	未定	テクモ	未定
	SANKYO FEVER 実機シミュレーション	パチンコ	TEN研究所	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
96年予定	リプロス（仮）	AVG	ビジュアルアーティストオフィス	未定
	ゼロヨンチャンプPLUS（仮）	レーシング	メディアリング	未定
	アルナムの翼 ～焼塵の空の彼方へ	RPG	ライトスタッフ	未定
	アンク～ピラミッドの謎	AVG	レイ	未定
未定	★ワイアードナイツ	リアルタイムSLG	アークシステムワークス	未定
	パチンコ倶楽部	パチンコ	ISC	未定
	Not Treasure Hunter	AVG	アクティアート	未定
	エイリアントリロジー	未定	アクレイムジャパン	未定
	CRW／カウンターレボリューションウォー	SLG	アクレイムジャパン	未定
	RPGツクール（仮）	ツール	アスキー	未定
	時空探偵DD～幻のローレライ	AVG	アスキー	未定
	ダービースタリオンPS（仮）	競馬SLG	アスキー	未定
	ハイパー囲碁（仮）	囲碁	アスク	未定
	ルパン三世カリオストロの城 ー再会ー	AVG	アスミック／東北新社	未定
	サクセスストーリー	SLG	アルトロン	（予）5,800円
	The 11th Hour	AVG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	棋太平（仮）	将棋	SPS	未定
	FLY（仮）	AVG	エムディービー	未定
	ウイングコマンダーIII	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円
	シェルショック	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	ショックウェーブ アサルト	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	ビューポイント	シューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	マジックカーペット	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	ミュージックアイランドVol.1 ピーターと狼	エンターテインメント	オラシオン	未定
	ミュージックアイランドVol.2 くるみわり人形	エンターテインメント	オラシオン	未定
	X-MEN ～チルドレン・オブ・ジ・アトム	対戦格闘	カプコン	未定
	押忍！空手部PS版	対戦格闘	カルチャーブレーン	未定
	シェラザード伝説 黄金の帝国（仮）	RPG	カルチャーブレーン	未定
	蟲の居所	パズル	ゲンソフト	5,800円
	ヴァルナホース（仮）	SLG	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲	ARPG	コナミ	未定
	ツインビーミラクル ～不思議なベルの大陸	RPG	コナミ	未定
	スーパー忍者悟空（仮）	アクション	サントス	未定
	ファンタステップ	AVG	ジャレコ	未定
	いがらしみきおのスカイゴルケット	スポーツ	ジョルダン	未定
	バーチャルリモコン（ヘリパートI）	アクション	スリーディ	5,800円
	ハイパーツアー	レーシング	スリーディ	（予）5,800円
	ガボール・スクリーン	未定	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ワンダラーショック ・1950アメリカンドリームズ	ボードゲーム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	プリンセスメーカー3	SLG	SCE／ガイナックス	未定
	アリーナ（仮）	RPG	ソフトバンク	未定
	★シミュレーションズー	SLG	ソフトバンク	未定
	DOOM	3Dアクション	ソフトバンク	未定
	★バーティムス	パズル	ソフトバンク	未定
	Race Drivin'a GO！GO！	ドライブ	タイムワーナーインタラクティブ	未定
	バウンティアームズ	アクション	データウエスト	6,800円
	ターフヒーロー（仮）	競馬SLG	テクモ	未定
	黄昏の国へのオード	RPG	トンキンハウス	未定
	ギャラクシアン³（仮）	3Dシューティング	ナムコ	未定
	PS版ファミスタ（仮）	野球	ナムコ	未定
	エキスパート	3Dアクション	日本物産	5,800円
	スーパー301SQ.（スクォードロン）（仮）	フライトSLG	日本物産	未定
	ニチブツマージャン（仮）	麻雀	日本物産	5,800円
	ビクトリーショット（仮）	ゴルフ	バップ	未定
	タイブレーク	テニス	バディ	未定
	ZXE-D ～レジェンド・オブ・プラズマトライト	対戦格闘	バンダイ	未定
	★ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	AVG	バンダイ	未定
	ザ・オープン・ゴルフ（仮）	ゴルフ	バンプレスト	未定
	バトル・オブ……?（仮）	SLG	バンプレスト	未定
	3Dベースボール（仮）	野球	BMGビクター	未定
	レガシー・オブ・ケイン（仮）	RPG	BMGビクター	未定
	マックスレーサー	レーシング	ピーディ	未定
	オーガリアンー亜人伝ー（仮）	RPG	ビジュアルアーティストオフィス	未定
	ディア・フレンズ	SLG	ビジュアルアーティストオフィス	未定
	猿田彦の暗号	RPG	フォーツーツー	未定
	POSIT	テーブルゲーム	プレイアベニュー	未定
	大地の子供達 ～マーセルヴァの杖	RPG	マックスファイブ	未定
	ミッドランド～幻の王国（仮）	RPG	未来ソフト	未定
	新フォーチュンクエスト（仮）	ボードゲーム	メディアワークス	未定
	アルナム弁当 ～牙と翼でてんこもり	オムニバス	ライトスタッフ	未定
	ブルーフォレスト物語	RPG	ライトスタッフ	未定
	TOKYO／2020	未定	レインボージャパン	未定
	EO（仮）	AVG	ワープ	未定

■発売中止が決定した作品……●シーバスフィッシング（ビクターエンタテインメント）

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●四柱推命ピタグラフ（データム・ポリスター）11月下旬→12月下旬●井出洋介の麻雀家族（セタ）10月27日→11月3日●カルネージハート（アートディンク）12月→12月8日●アローン・イン・ザ・ダーク2（エレクトロニック・アーツ・ビクター）11月22日→2月23日●テーマパーク（エレクトロニック・アーツ・ビクター）12月22日→12月29日●幻想水滸伝（コナミ）12月→12月15日●土器王紀（バンプレスト）12月中旬→12月22日●アルナムの牙～獣族十二神徒伝説（ライトスタッフ）12月下旬●ニチブツアーケードクラシックス（日本物産）12月下旬→12月29日●アジャイル・ウォーリア（アクレイムジャパン）12月→1月●カオスコントロール（アクレイムジャパン）12月→1月●ストリートファイターZERO（カプコン）12月29日→12月22日●四柱推命ピタグラフ（データム・ポリスター）12月下旬●NINKUー忍空ー（トミー）12月下旬→12月22日●ザ・ファイヤーメン2～ピート＆ダニー（ヒューマン）12月下旬→12月22日●超兄貴～究極無敵銀河最強男（メサイヤ）12月下旬→12月29日●ウィザーズ・ハーモニー（アークシステムワークス）12月→12月29日●ミラクルワールド（ウィザード）12月上旬→12月8日●STAHLFEDER～鉄甲飛空団（サントス）12月15日→1月13日



3DO

3 DO

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

今月は大混戦。先月の1，2位を残して全タイトルが入れ替えとなった。そんな中でトップにたったのは『デイドラス』。3位のタイトルは3DOならではⅠ?

1 デイドラス ～エピソード1：難破船のエイリアン
初登場
●HATNET
●AVG
●9,800円



2 卒業Ⅱ Special ～ネオ・ジェネレーション
初登場
●シャーロック
●SLG
●7,800円



3 おねえさんといっしょ！着せかえパラダイス
初登場
●ビー・エス・エス
●バラエティ
●6,800円



4 ソード&ソーサリー
前2位
●マイクロキャビン
●RPG
●6,800円



5 ポリスノーツ
前1位
●コナミ
●AVG
●7,800円



6 ↑再登場 リターンファイヤー
●スタジオ3DO
●アクション
●6,800円

7 ↑再登場 Dの食卓
●ワープ
●AVG
●8,800円

8 ↑再登場 スーパーストリートファイターⅡX
●カプコン
●対戦格闘
●8,800円

9 ↑再登場 バーチャルカメラマン パート4
●ナグザット
●アクション
●7,800円

10 初登場 ライフシミュレーションぼのぐらし
●アミューズ
●SLG
●7,800円

う・ま・い～！ テーマはズバリ“料理”。異色のRPGが登場

「料理の鉄人」の影響で，世間は一大料理ブーム。その波がついに3DOにまで押しよせてきた。この『王国のグランシェフ』は，ゲームソフトとしてはめずらしい，料理をテーマにしたRPGなのだ。

物語は，主人公ファルが味覚を消された「グルマン王国」の人々を救いながら，王国の料理人の最高位「グランシェフ」をめざすというもの。道中には西洋，中華，和食などのステージが用意されている。各ステージをクリアするには，良い食材と調味料をさがし歩き，それに適した道具で調理しなければならないのだ。

監修は服部栄養専門学校の学長であり，「料理の鉄人」の解説を務めている服部幸應氏が担当しているので，ゲーム内の料理といってもバカにはできない。本格的な内容で料理の勉強にも最適。家族みんなで楽しむことができるぞ！

（倉元一浩）



王国のグランシェフ
■サラ インターナショナル ■RPG
■5,800円 ■2月発売予定





◀▼一見よくあるRPGのようだが，中身はひと味ちがった内容だ



▲より良い食材と，料理道具をさがさなければならない



◀和、洋、中。キミはどの料理が得意かな？

かるたあそび 変わった雰囲気の百人一首はいかが？

3DOは他機種とくらべてエデュテイメント・ソフトの数が多いのが特徴だ。この『ものしり自遊学～小倉百人一首編』も，そんなエデュテイメント・タイトルの1作。その名のとおり，小倉百人一首を題材にしたソフトなのだ。

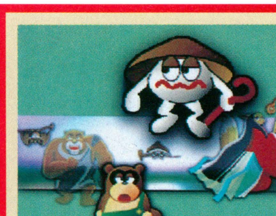
収録されているゲームは全部で4種類。「かるたとり」「ぼうずめくり」のほかに，2種類のストーリーが楽しめるRPGモードも用意されている。RPGといっても，怪物を倒して経験値をためていくというタイプではなく，主人公が百人一首に関するクイズを解きながらエンディングをめざしていくという内容だ。

普通におぼえるのはちょっと……という人も，こんなソフトで楽しみながら学べば，ラクに習得できそうだ。



▶「うたあわせ」がテーマのRPGモード





ものしり自遊学 ～小倉百人一首編
■神鋼ヒューマン・クリエイト ■教養
■7,800円 ■発売中



▶クイズに答えながら進むRPGモードもある



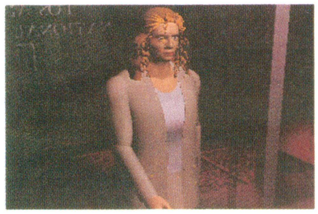
▶登場するキャラクターたちも独特の雰囲気だ

今月の新作

今月はタイトル数がやや少なめ。あいかわらず移植タイトルが多いなか，海外から移植されるインタープレイの『サイベリア』が，どれだけリアルに仕上がっているかに注目したい。また，リニューアルされて再登場するCD3枚組（うち1枚は音楽CD）のアドベンチャー『Dの食卓ディレクターズカット』も，あれだけ話題になった作品だけに，注目してみたい。

Dの食卓ディレクターズカット

1/1 ■ワープ ■AVG ■5,980円 ■CD-ROM（2枚組）



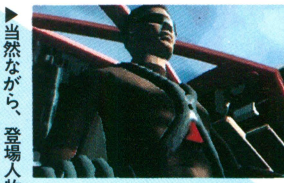
前作『Dの食卓』のリニューアル・バージョン。カメラ・アングルなどが変更された。前作でボツになった未公開シーンや海外版のオープニング・シーン，『Dの食卓2』の予告編も収録されている。

サイベリア

1/29 ■インタープレイ／EAV ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］西暦2027年の地球が舞台のアクションAVG。ストーリーの展開によって，多彩なゲーム・システムで楽しめるようになっている。操作性が重視されたリアルなフライト・バトルが目玉。



▶当然ながら，登場人物の音声はすべて日本語に吹き替えられているぞ



◀超ド迫力な戦闘シーン。レンダリングを利用したグラフィックが秀逸

誕生～デビュー～ピュア

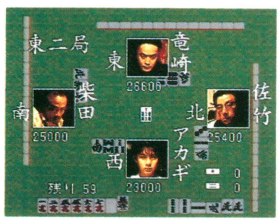
1/26 ■シャーロック ■SLG ■7,800円（予価） ■CD-ROM



［パソコンから移植］芸能プロダクションのマネージャーとなって，3人の新人タレントをトップ・アイドルめざして育成していく。3DOオリジナルのグラフィックやイベントを多数収録。

闘牌伝アカギ

1/中 ■マイクロネット ■麻雀 ■4,980円 ■CD-ROM

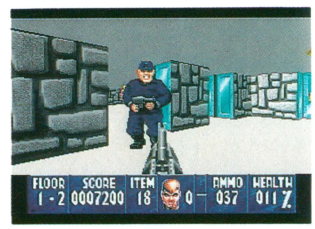


麻雀雑誌で連載中のマンガ「アカギ」がモチーフの麻雀ゲーム。ストーリーを楽しむ「アカギモード」と，好きなメンバーと戦う「対戦モード」がある。オリジナルの思考ルーチンが特徴。

アフターケア

ウルフェンシュタイン3D

12/15 ■インタープレイ ■3Dアクション ■6,800円 ■CD-ROM

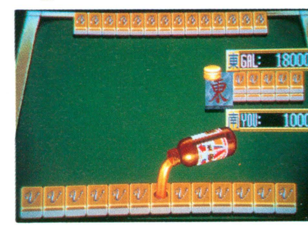


［海外から移植］ゾンビがうろつくウルフェンシュタイン城から脱出するアクション・シューティング。落ちている武器や補給物資を利用して進んでいく。90にもおよぶステージには多彩な仕掛けが。

アフターケア

アイドル麻雀ファイナルロマンス2 ～ハイパーエディション

12/22 ■アンフィニエンタテイメントテクノロジ ■麻雀 ■7,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］9人の美少女が登場する脱衣麻雀。すべてのグラフィックを新たに描き下ろし，メッセージも一部新録，さらにアルバム・モードを搭載した。オマケとしてメッセージCDを付属。

DataBase 3DO新作発売予定表

なんと，今月初登場の新作が1タイトルもないという事態になってしまった。春以降のラインナップも決定していない状況だ。関係者のあいだでM2の評判が高まってきているらしいが，早い時期でのM2登場を期待したいところ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月16日	えいごでGO！	教育	GAKKEN	5,800円
2月23日	ロイヤルプロレスリング	プロレス	ナツメ	6,800円
2月中旬	ときめき麻雀パラダイススペシャル～恋のてんぱいビート（X指定）	麻雀	ソネット	6,800円
2月予定	ザ・タワー	SLG	オープンブック	6,800円
	王国のグランシェフ	RPG	サラインターナショナル	（予）5,800円
	Defcon 5／デフコン5	シューティング	マルチソフト	（予）5,800円
3月下旬	クロックワークス	アクションパズル	徳間書店	5,800円
3月予定	Vゴールサッカー'96（仮）	サッカー	テクモ	未定
春頃予定	ブルーフォレスト物語～風の封印	RPG	ライトスタッフ	未定
96年予定	リターン・トゥ・ゾーク	AVG	バンダイビジュアル	未定
	Dの食卓2（M2）	AVG	ワープ	（予）8,800円
未定	ウォーターワールド	アクション	インタープレイ	未定
	キャスパー	アクション	インタープレイ	6,800円
	キングダム	AVG	インタープレイ	6,800円
	クレーファイターII	アクション	インタープレイ	6,800円
	バーチャルプール	ビリヤード	インタープレイ	12,800円
	フランケンシュタイン	AVG	インタープレイ	未定
	The 11th Hour～The 7th Guest II	AVG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	パンツァージェネラル	SLG	エーエムティーサヴァン	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「あかずきん」	絵本	エルコム	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「イソップものがたりvol.2」	絵本	エルコム	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「おやゆびひめ」	絵本	エルコム	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「ねむりひめ」	絵本	エルコム	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「ピーターパン」	絵本	エルコム	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「ピノキオ」	絵本	エルコム	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「みにくいあひるのこ」	絵本	エルコム	未定
	ナオコとヒデ坊英語の天才1	教育	学漫	3,980円
	ナオコとヒデ坊漢字の天才2	教育	学漫	3,980円
	ナオコとヒデ坊漢字の天才3	教育	学漫	3,980円
	ナオコとヒデ坊国語の天才1	教育	学漫	3,980円
	ナオコとヒデ坊算数の天才3	教育	学漫	3,980円
	ナオコとヒデ坊料理の天才1	教育	学漫	3,980円
	ストリートファイターII ムービー	エンターテインメント	カプコン	6,800円
	必殺パチンココレクション（仮）	パチンコ	サンソフト	未定
	ロスト・イン・タイム	AVG	三洋電機	未定
未定	キッズTV	AVG	スタジオ3DO	未定
	キャプテンクエーザー	シューティング	スタジオ3DO	（予）6,800円
	スターファイター	シューティング	スタジオ3DO	未定
	バトルスポーツ	スポーツ	スタジオ3DO	未定
	Po'ed（ピーオード）	シューティング	スタジオ3DO	未定
	フェニックス3	アクション	スタジオ3DO	未定
	ドラゴン・ロア	AVG	マルチソフト	未定
	ワールドカップゴルフ（仮）	ゴルフ	USゴールドジャパン	6,800円
	ザ・オーディションスペシャル	その他	レインボージャパン	（予）6,300円
	横町4丁目おばけ屋敷	SLG	ワープ	未定

（M2）……M2専用／★……今月DataBaseに初登場した新作

■発売中士が決定した作品……●ミステリアス・タロット（ジャレコ）

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ライズ オブ ザ ロボット（マルチソフト）春頃●即戦力の定石（G.A.M.）12月／価格未定→春頃／価格未定●テレビのツボ～迷プロデューサー伝説（MBS企画／日本アソビプラン）未定●ハウスキーパー（ハミングバードソフト）12月→未定●アウトバーン トキオ（Panasonic／Sanai）12月→12月22日●閉ざされた館（スタジオ3DO）12月29日→12月22日●スーパーリアル麻雀PV（セタ）12月→12月15日●ショートワープ（ワープ）12月22日→1月15日



スーパーファミコン

SUPER FAMICOM

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

予想どおりの大作が並んだ今月。スクウェアと任天堂の圧倒的なパワーが感じられる。下位ながら『魔女たち』『億万長者ゲーム』が健闘している。

1 ロマンシング サ・ガ3
初登場
●スクウェア
●RPG
●11,400円



2 スーパードンキーコング2 ～ディクシー&ディディー
初登場
●任天堂
●アクション
●9,800円



3 聖剣伝説3
前3位
●スクウェア
●RPG
●11,400円



4 ゼロヨンチャンプRR-Z
初登場
●メディアリング
●レーシング
●11,900円



5 スーパーマリオ ヨッシーアイランド
前2位
●任天堂
●アクション
●9,800円



6 タクティクスオウガ（前1位）
●クエスト
●SLG＋RPG
●11,400円

7 魔女たちの眠り（初登場）
●パック・イン・ビデオ
●AVG
●10,800円

8 スーパー億万長者ゲーム（初登場）
●タカラ
●ボードゲーム
●9,800円

9 ダービージョッキー2（前6位）
●アスミック
●競馬SLG
●9,800円

10 A.III.S.V.（前5位）
●パック・イン・ビデオ
●SLG
●10,800円

創りまくれ　ツクール三昧，居間が開発室になる

この冬，大作ゲームが大量に発売されたため，それに感化されて創作意欲に燃えている読者も多いことだろう。そんな人々のアツい思いをかなえるゲーム作成ソフトが，アスキーから3作発売される。

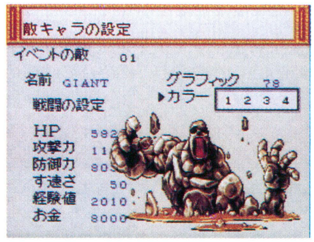
『RPGツクール2』は，好評だった前作を大幅にパワーアップ。魔法や乗り物，モンスターなど，すべてのデータが増えに増えている。前作では選択するだけだったマップも，自分でパーツを配置するエディット機能がついた。

『サウンドノベルツクール』は，グラフィックや臨場感あるBGMが豊富に用意され，手軽にサウンドノベルを作ることができる。足音や悲鳴，ドアの開く音など，おなじみの効果音もサポート。

『音楽ツクールかなでーる』は簡単便利な作曲ソフトで，30種類の音色を選べ，歌詞入力もできる。ここで作った曲は，前記2本のソフトで再現することが可能だ。

これら3本はサテラビューに対応しており，データを受信することもできるぞ。　（薮良小路）

RPGツクール2



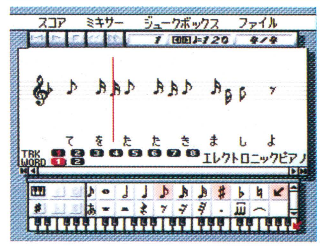
▲1月31日発売予定，12,800円。敵キャラの種類が30体以上増えている

サウンドノベルツクール



◀3月発売予定，12,800円。ファン待望の一作

音楽ツクールかなでーる



▲4月発売予定，9,980円。スーファミ初のミュージック・ツールだ

今月の新作

大作ラッシュだった年末商戦で真っ白に燃えつきた今月。本数は少ないが質は高いものばかりだ。『幼稚園戦記まだら』は従来のRPGとおもむきの異なる注目株。ハマる人はハマる『RPGツクール2』は，ユーザーの期待にこたえるパワーアップがうれしい。『無人島物語』は，女の子キャラをウリにしたゲームと思いきや，シミュレーション要素も本格的のようだ。

的中競馬塾

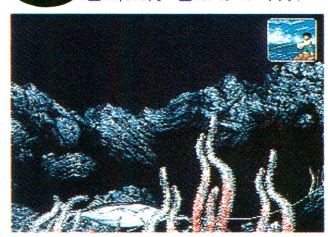
1/19　■バンプレスト　■競馬予想　■9,980円　■8メガ・カートリッジ



予想屋が7項目の予想を立てる競馬ソフト。最小限のデータで，本命，中穴，大穴などがもとめられる。仮想レースでの全国制覇や，自分で馬を操作して賞金額を競うなど，三つのモードを用意。

磯釣り～離島篇

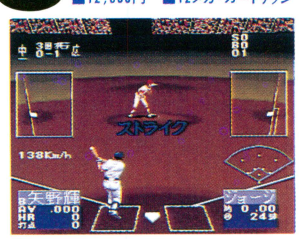
1/19　■パック・イン・ビデオ　■フィッシング　■10,800円　■16メガ・カートリッジ



実写取り込み画像を使用し，伊豆七島の名釣り場を再現した磯釣りゲーム。カゴ釣り，生きエサ釣りなどの釣りかたが選べる。魚はイシダイ，メジナ，ヒラマサなど，通好みの20種類を収録。

スーパー野球道

1/26　■バンプレスト　■野球SLG　■12,800円　■12メガ・カートリッジ



［パソコンから移植］実在12球団の監督として采配を振るう野球シミュレーション。ドラフトやトレードで選手を確保し，キャンプを経て優勝をめざす。球団の1年間のイベントを仮想体験できる。

信長の野望・天翔記

1/26　■光栄　■SLG　■12,800円　■24メガ・カートリッジ



［パソコンから移植］定番戦国シミュレーションの最新作。武将育成の新要素が加わった。700人の武将には，文・武官の諸能力以外に暗殺や弁舌などの特殊能力があり，ゲームに深みが増している。

平成軍人将棋

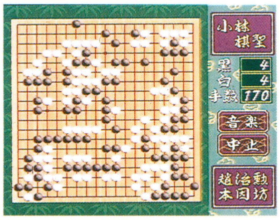
1/26　■カロッツェリアジャパン　■テーブルゲーム　■9,800円　■4メガ・カートリッジ



明治時代からある軍人将棋を現代風にアレンジ。プレイヤーは会社の社長となる。資本金で社員を雇用し，アイテムを駆使して，ライバル会社を乗っ取るタクティカル・コンバットを行なう。

囲碁倶楽部

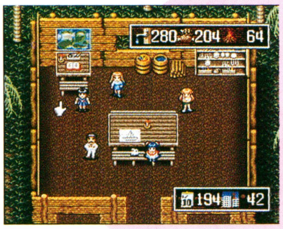
1/26 ■ヘクト ■囲碁
■12,800円 ■8メガ・カートリッジ



定石を重視した本格派。演出を排除したシンプルなシステムで，純粋に囲碁だけを楽しめる。地合をカラー表示できるなど，初心者への配慮も多い。1993年度の7大タイトル戦の棋譜を収録。

無人島物語

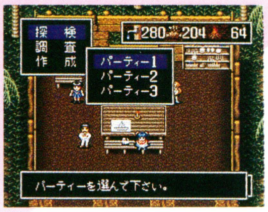
1/26 ■ケイエスエス ■SLG
■12,800円 ■16メガ・カートリッジ



［パソコンから移植］飛行機事故で奇跡的に助かった主人公たちが，無人島からの生還を試みるサバイバル・シミュレーション。アドベンチャーとロールプレイングの要素も色濃く盛り込まれている。



▶ゲームの序盤では、仲間となる生存者を捜索することに。ほとんどが女性だ

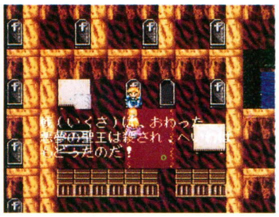


◀膨大なサバイバル・アイテムを駆使し、各キャラの能力を上げていくのだ

サテラビュー対応

RPGツクール2

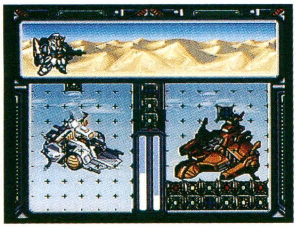
1/31 ■アスキー ■ツール
■12,800円 ■24メガ・カートリッジ



手軽にRPGを設計できるコンストラクション・ソフトの操作性と機能を強化した最新版。データ容量が大幅にアップし，より大規模で練り込んだゲームの制作が可能になっている。

SDガンダム パワーフォーメーションパズル

1/下 ■バンダイ ■アクションパズル
■8,800円(予価) ■8メガ・カートリッジ



上から落ちてくるブロックを積み上げてモビルスーツを生産し，その攻撃能力で相手の基地を攻撃するパズルゲーム。積みかたをまちがえると，暴発して自軍の基地に損害が及ぶこともある。

幼稚園戦記まだら

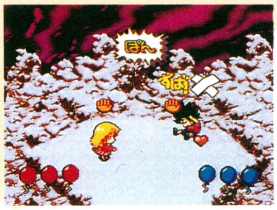
1/26 ■データム・ポリスター ■RPG
■9,800円 ■16メガ・カートリッジ



「MADARA」の戦士たちが幼稚園児として転生。主人公を操作するのではなく，勝手に行動するキャラにあわせて，環境を変化させることで物語が進行する。環境ソフトとして楽しむこともできる。



▶障害物を置いたりすることで、キャラたちがその行動を変えていくのだ



◀幼稚園児の姿をしていても、キャラクターの性格はそのまま。反応もそれぞれ

アフターケア

京楽・三洋・豊丸・奥村・大一・マルホン Parlor！パーラー！ⅣCR ～パチンコ6社・CR実機シミュレーションゲーム

12/29 ■日本テレネット ■パチンコ
■11,800円 ■16メガ・カートリッジ



大手6社の人気CR機をシミュレーション。従来からの臨場感あふれる店内演出のほか，1年間のパチンコ収支内容をつける「日記モード」も加えられ，パーラー解析に役立てることができる。

DataBase スーパーファミコン新作発売予定表

初心会直後のため，今月は新作タイトル数が少ない。今年の春までは，超大作とまではいかないものの，秀作が勢ぞろいしている。イマジニアの『シムシティLimited（仮）』は『シムタウン』の移植版だ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月2日	幕末降臨伝ONI	RPG	バンプレスト	12,800円
2月9日	ときめきメモリアル～伝説の樹の下で	SLG	コナミ	9,980円
	バハムートラグーン	SLG	スクウェア	11,400円
	将棋最強II実戦対局編	将棋	魔法株式会社	10,800円
2月23日	バトルテック3050	アクション	アスク講談社	9,800円
	G.O.D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ	RPG	イマジニア	11,400円
	クーリースカンク	アクション	ヴィジット	9,300円
	美少女レスラー列伝 ～ブリザードYuki乱入!?	プロレスSLG	ケイエスエス	12,800円
	蓬萊学園の冒険！	RPG	J・ウイング	(予)12,800円
	ガンハザード	RPG	スクウェア	11,400円
2月29日	スーパーファミスタ5（仮）	野球	ナムコ	7,980円
2月下旬	レナスII～封印の使徒	RPG	アスミック	11,400円
	京楽・三洋・マルホンParlor！パーラー！5 ～パチンコ3社・実機シミュレーションゲーム	パチンコ	日本テレネット	未定
	星のカービィスーパーデラックス（仮）	アクション	任天堂	(予) 9,800円
2月予定	ダービースタリオン96（SV）	競馬SLG	アスキー	12,800円
	アテナの家庭盤 ～ファミリーゲームス（仮）	テーブルゲーム	アテナ	6,800円
	プロ棋士人生シミュレーション 将棋の花道	将棋	アトラス	12,800円
	美少女戦士セーラームーンSuperS ～全員参加!!主役争奪戦	対戦格闘	エンジェル	10,800円
	ジャンピンダービー	アクション	ナグザット	9,800円
	晦～つきこもり	AVG	バンプレスト	(予)12,800円
冬頃予定	ファイティングアイスホッケー	アイスホッケー	ココナッツジャパン エンターテイメント	9,980円
3月1日	DOOM	3Dアクション	イマジニア	12,800円
	カオスシード～風水回廊記	RPG	タイトー	9,980円
	鮫亀	パズル	ハドソン	8,980円
3月9日	スーパーマリオRPG	RPG	任天堂	9,800円
3月15日	GTレーシング	レーシング	イマジニア	10,800円
	峠・伝説 最速バトル	レーシング	BPS	(予)10,800円
3月22日	忍たま乱太郎2	未定	カルチャーブレーン	9,800円
	ドレミファンタジー ミロンのドキドキ大冒険	アクション	ハドソン	9,800円
3月予定	NFLクォーターバッククラブ'96	アメフト	アクレイムジャパン	11,800円
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	プロレス	アクレイムジャパン	11,800円
	レボリューションX	シューティング	アクレイムジャパン	11,800円
	サウンドノベルツクール（SV）	ツール	アスキー	12,800円
	ベストショットプロゴルフ	ゴルフSLG	アスキー	12,800円
	林海峯九段の囲碁道場	囲碁	アスク講談社	14,800円
	銀河戦国群雄伝 ライ	SLG	エンジェル	10,800円
	実況パワフルプロ野球3	野球	コナミ	9,980円
	実戦パチンコ必勝法！2	パチンコ	サミー	未定
	実戦パチスロ必勝法！山佐伝説	パチスロ	サミー	未定
	必殺パチンココレクション4	パチンコ	サンソフト	未定
	エナジーブレイカー	RPG	タイトー	9,980円
	MASK マスク	アクション	東宝	9,800円
	赤ずきんチャチャ	RPG	トミー	(予) 9,800円
	ファイアーエムブレム～光をつぐもの（仮）	SLG+RPG	任天堂	(予) 9,800円
	ごきんじょ冒険隊	RPG	パイオニアLDC	9,980円
	一発逆転!!競馬・競輪・競艇（仮）	ギャンブル	パウ	未定
	機動戦士Zガンダム（仮）	SLG	バンダイ	(予)11,800円
	新機動戦記ガンダムW ～エンドレス・デュエル（仮）	格闘アクション	バンダイ	(予) 9,800円
3月予定	ドラゴンボールZ ハイパーディメンション	対戦格闘	バンダイ	(予)10,900円
	魔装機神 スーパーロボット大戦外伝	SLG	バンプレスト	(予)12,800円
	'96全国高校サッカー選手権	サッカー	魔法株式会社	(予) 9,980円
	NEWヤッターマン～難題かんだいヤジロベエ	アクション	ユタカ	9,800円
4月26日	★Jリーグエキサイトステージ'96	サッカー	エポック社	(予) 9,980円
4月予定	音楽ツクールかなでーる（SV）	ツール	アスキー	9,980円
	フィッシング甲子園	フィッシング	キングレコード	11,800円
	★スーパー競艇2（仮）	競艇SLG	日本物産	未定
	トラバース～スターライト＆プライリア	RPG	バンプレスト	(予)12,800円
	★サラブレッドブリーダーIII	競馬SLG	ヘクト	(予)12,800円
	すぱぽ～んDX	アクション	ユタカ	8,800円
春頃予定	タワードリーム	ボードゲーム	アスキー	9,980円
	実況パワープロレスリング'96 ～マックスボルテージ	プロレス	コナミ	9,980円
	ステイブルスター～厩舎物語	競馬SLG	コナミ	11,800円
	海のぬし釣り	フィッシング	パック・イン・ビデオ	9,800円
	牧場物語（仮）	SLG	パック・イン・ビデオ	10,800円
	モンスタニア	アクション	パック・イン・ビデオ	10,800円
	アルナムの牙～獣族十二神徒伝説	RPG	ライトスタッフ	未定
7月27日	シムシティLimited（仮）	SLG	イマジニア	12,800円
夏頃予定	爆走兄弟レッツ＆ゴー!!	レーシング	アスキー	未定
96年予定	★それ行け エビス丸 ～からくり迷路 消えたゴエモンの謎!!	アクション	コナミ	未定
未定	義経伝説	RPG	アスキー	(予) 9,800円
	帝国創世紀アレクサンダー伝説	SLG	ヴァージンインタラクティブ	9,800円
	ライン・ディフェンス	パズル	ヴィジット	未定
	ダークハーフ	RPG	エニックス	未定
	勾玉伝説（仮）	アクション	エニックス	未定
	魔法陣グルグル2	RPG	エニックス	未定
	トイ・ストーリー（仮）	アクション	カプコン	未定
	ドナルドダックのマウイマラード	アクション	カプコン	未定
	ピノキオ	アクション	カプコン	未定
	ポカホンタス	アクション	カプコン	未定
	アルバートオデッセイ外伝～翼の記憶	RPG	サンソフト	未定
	アラビアンナイト～砂漠の精霊王	RPG	タカラ	(予) 9,980円
	フェリシア	RPG	トンキンハウス	9,900円
	マサカリ伝説スーパーRPG編	RPG	トンキンハウス	9,900円
	スーパーファミリーゲレンデ	スキー	ナムコ	8,800円
	黒鉄ヒロシの優駿伝説	競馬SLG	日本物産	未定
	サウンドファンタジー	ツール	任天堂	6,800／9,800円
	★新宿放浪記（仮）	ギャンブル	パウ	未定
	空想科学世界ガリバーボーイ	アクション	バンダイ	未定
	バトルスコードロン（仮）	カードゲーム	バンプレスト	未定
	鎧神戦記ミレニアムソード（仮）	SLG+RPG	マジファクト	未定
	トールキンの「指輪物語」第1話	RPG	ロジーク	未定
	マイト＆マジック外伝～招かれざる神	RPG	ロジーク	未定

（SV）……サテラビュー対応／★……今月DataBaseに初登場した新作

■発売中止が決定した作品……●スーパーアメリカン・フットボール（ジャレコ）●シュラシュプール（ハドソン）●スーパー・スネーキー2（四次元）

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●トムとジェリー2～トムVSジェリー（アルトロン）未定●魔導物語～はなまる大幼稚園児（徳間書店インターメディア）1月12日●リングにかけろ（メサイヤ）未定●がんばれゴエモンきらきら道中～僕がダンサーになった理由（コナミ）12月15日→12月22日●実況おしゃべりパロディウス（コナミ）12月22日→12月15日●三國志英傑伝（光栄）12月下旬→12月28日●京楽・三洋・豊丸・奥村・太陽Parlor！パーラー!3～パチンコ5社・実機シミュレーションゲーム（日本テレネット）12月→1月中旬●スーパーブラックバス3（スターフィッシュ）12月15日→12月下旬



PC-FX

PC-FX

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

初登場の『ルナドン』と『ハニー』が1位，2位を飾った。

順位	前回	タイトル
1	初登場	**ルナティックドーンFX** ●アートディンク／NEC HE ●RPG ●8,800円
2	初登場	**キューティーハニーFX** ●データウエスト／NEC HE ●AVG ●8,800円
3	↑前4位	**チーム・イノセント ～ザ・ポイント・オブ・ノー・リターン** ●ハドソン ●AVG ●9,800円
4	↑前5位	**卒業IIFX** ●NECホームエレクトロニクス ●SLG ●8,800円
5	前2位	**パチ夫くんFX～幻の島大決戦** ●ココナッツジャパン／NEC HE ●パチンコ ●8,800円

ついに発売☆

めざせ！守護聖様とのラブラブ♥エンディング

女性ユーザー期待のSLG『アンジェリークSpecial』がついに発売された。PC-FX版ならではのアニメーション・シーンは，オープニング・デモなど，さまざまなところで拝むことができる。さすがにFXだけあって，画像はとてもキレイだ。守護聖様の声も，それぞれのイメージにピッタリ合った声優が演じているので，ファンも満足することマチガイナシだぞ。

また今回は，同じ女王候補であるライバル，ロザリアの部屋にも行けるようになったのだ。気になる守護聖様のことをたずねてみると意外なことが聞けるかも。

（小江哲朗）



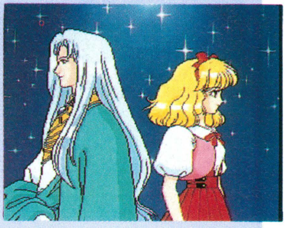
アンジェリークSpecial

■光栄／NEC HE　■SLG
■7,800円　■発売中





▲「豊かさ」をもたらすマルセル様が，大地を育成するときのアニメシーン
◀PC-FX版から登場の「ロザリアの部屋」。いろいろな話ができるぞ



▶サラにラブラブフラッシュしてもらうと，こんな画面に

DataBase PC-FX新作発売予定表

PCエンジンでおなじみの『天地無用！』など，ひさびさに★印がたくさんついた。さらに今月からは，ゲーム・アクセラレータ「PC-FXGA」専用のゲームも登場している。これはPC-FXGAボードを装着したパソコンでしかプレイできない。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月23日	パワードールFX（仮）	SLG	工画堂スタジオ／NEC HE	7,800円
2月下旬	ボイスパラダイス	AVG	アスク講談社／NEC HE	7,800円
2月予定	お嬢様捜査網	AVG	ヘッドルーム／NEC HE	未定
3月予定	アニメフリークFX Vol. 3	ディスクマガジン	NECホームエレクトロニクス	未定
	スーパーリアル麻雀PVFX	麻雀	ナグザット	未定
	バウンダリーゲート ドーター・オブ・キングダム	RPG	パック・イン・ビデオ／NEC HE	8,800円
	ミラークルム	RPG	レイフォース／NEC HE	8,800円
4月予定	デア ラングリッサー（仮）	SLG	NCS／NEC HE	7,800円
春頃予定	★ブルーブレイカー	RPG	NECホームエレクトロニクス	未定
	ファーランドストーリーFX	SLG	TGL／NEC HE	未定
	ファイアーウーマン 纏（まとい）組	SLG	徳間書店／NEC HE	未定
	続・初恋物語 修学旅行	AVG	徳間書店インターメディア／NEC HE	未定
6月予定	チップちゃんキィーック！	アクション	カスタム／NEC HE	未定
7月予定	ラスト インペリアル プリンス	RPG	日本アプリケーション／NEC HE	未定
夏頃予定	女神天国II（仮）	未定	NECホームエレクトロニクス	未定
	★ルルリ・ラ・ルラ	アクション	NECホームエレクトロニクス	未定
未定	同級生2	AVG	NECインターチャネル	未定
	ドラゴンナイトIV	RPG	NECインターチャネル	未定
	卒業R～グラデュエーションリアル	SLG	NECインターチャネル	未定
	★天地無用！魎皇鬼FX（仮）	AVG	NECインターチャネル	6,800円
未定	きゃんきゃんバニーDX（仮）	AVG	NECホームエレクトロニクス	未定
	★虚空漂流ニルゲンツ	RPG	NECホームエレクトロニクス	未定
	バーチャルインベーダー（仮）	シューティング	NECホームエレクトロニクス	未定
	みにまむなのにっく	RPG	スタジオオックス／NEC HE	未定
	ペブルビーチの波濤（仮）	ゴルフ	T&Eソフト／NEC HE	未定
	マスターズ・遙かなるオーガスタ3（仮）	ゴルフ	T&Eソフト／NEC HE	未定
	銀河お嬢様伝説ユナFX（仮）	AVG	ハドソン	未定
	スーパーパワーリーグFX	野球	ハドソン	未定
	天外魔境IIINAMIDA	RPG	ハドソン	未定
	負けるな！魔剣道！Z	RPG	フィルインカフェ／NEC HE	未定
	英雄志願	RPG	マイクロキャビン／NEC HE	未定
▼PC-FXGA専用				
未定	★んーにゅー	アクション	NECホームエレクトロニクス	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ブルー・シカゴ・ブルース（NECホームエレクトロニクス）未定●上海 万里の長城（アスク講談社／NEC HE）未定●鬼神童子ZENKI～FXヴァジュラファイト（ハドソン）価格未定→8,800円●ときめきカードパラダイス～恋のロイヤルストレートフラッシュ（ソネット）12月中旬→1月

「NEC HE」はNECホームエレクトロニクスの略です／★……今月DataBaseに初登場した作品



バーチャルボーイ

VIRTUAL BOY

年末商戦が過ぎてしまったら，またもや新作ゼロという事態に。まだ発売から半年しかたっていないハードなのに……。

今月の売れ筋ソフトHOT5

順位	前回	タイトル
1	前1位	**マリオクラッシュ** ●任天堂 ●アクション ●4,900円
2	↑再登場	**マリオズテニス** ●任天堂 ●テニス ●4,900円
3	↑再登場	**ギャラクティックピンボール** ●任天堂 ●ピンボール ●4,900円
4	↑再登場	**V・テトリス** ●BPS ●アクションパズル ●4,980円
5	↑再登場	**テレロボクサー** ●任天堂 ●ボクシング ●4,900円

DataBase バーチャルボーイ新作発売予定表

『新日本プロレスリング激闘伝説』は，発売日未定になってしまった。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月22日	バーチャルボウリング	ボウリング	アテナ	5,300円
2月予定	アウト・オブ・ザ・デスマウント（仮）	3Dシューティング	J・ウイング	（予）6,800円
	バーチャルダブル役満	麻雀	バップ	5,300円
	ポリゴブロック	アクションパズル	未定	5,800円
3月予定	Jリーグ3Dステージ	サッカー	J・ウイング	（予）6,900円
	ヴァーチャルガンマン	シューティング	ビクターエンタテインメント	5,800円
春頃予定	スターシード	シューティング	ココナッツジャパン エンターテイメント	（予）5,800円
	プロテウスゾーン	シューティング	ココナッツジャパン エンターテイメント	（予）5,800円
96年予定	バーチャルジョッキー	競馬SLG	ライトスタッフ	未定
未定	湾岸戦線レッドシティ	シューティング	アスミック	5,800円
	ドラえもん～のび太のドキドキ！おばけランド	アクション	エポック社	5,500円
	バウンド・ハイ！	アクション	日本システムサプライ	未定
	ナイトランディング（仮）	フライトSLG	パウ	未定
	バーチャルボンバーマン	アクション	ハドソン	未定
	ニコちゃんバトル	3Dアクション	BPS	5,480円
	ヴァーチャルドッジボール	アクション	ヘクト	（予）5,800円
	バーチャルブロック	アクションパズル	ボトムアップ	5,300円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●バーチャルLABO（J・ウイング）12月22日→12月8日●新日本プロレスリング 激闘伝説（トミー）12月→未定●空とぶヘンリー（ヒューマン）12月→未定

★……今月DataBaseに初登場した新作



PCエンジン

PC ENGINE

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

順位	前回	ソフト
1	初登場	同級生 ●NECアベニュー ●AVG＋RPG ●8,800円
2	初登場	銀河婦警伝説サファイア ●ハドソン ●シューティング ●6,800円
3	前1位	Linda³(リンダキューブ) ●NECホームエレクトロニクス ●RPG ●7,800円
4	前2位	銀河お嬢様伝説ユナ2 ●ハドソン ●デジタルコミック ●7,800円
5	前3位	プリンセスメーカー2 ●NECホームエレクトロニクス ●SLG ●8,200円

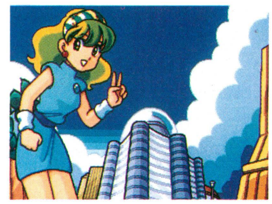
竹本ワールド

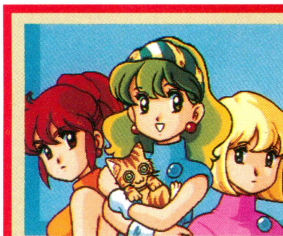
PCエンジンで『てきぱきワーキン♥ラブ』登場

「コミックビーム」で好評連載中の竹本　泉原作のマンガ『てきぱきワーキン♥ラブ』がゲームになって登場する。

基本はAVGだが，育成SLGの要素もあり，育てたキャラクターをアドベンチャー・パートに派遣することができるのだ。キャラクターが十分に成長していないと，プレイヤーの言うことを聞いてくれず，思わぬドジをやっちゃう，なんてこともある。

設定，脚本，キャラ・デザインを竹本　泉みずからが担当しているので，ファンにはタマらない作品になりそうだ。　(小江哲朗)


◀ヒカルと、彼女が働いている「その他省」

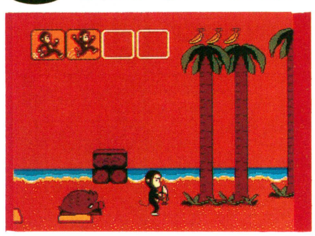


てきぱきワーキン♥ラブ

■NECホームエレクトロニクス　■AVG
■価格未定　■春頃発売予定

バザールでござ～るのゲームでござ～る

1月　■NECホームエレクトロニクス　■アクションパズル　■7,800円　■スーパーCD-ROM²



有名なテレビCMの世界が，そのままゲームになった。プレイヤーがバザールの行動を組み立てることによって，トラップをクリアさせていくというユニークな方式のアクションパズル。

DataBase PCエンジン新作発売予定表

PCエンジンにもいよいよ『ぷよぷよ通』が登場する。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼スーパーCD-ROM²				
2月予定	デッド・オブ・ザ・ブレインI・II	AVG	NECホームエレクトロニクス	7,800円
3月予定	スチームハーツ	シューティング	TGL	未定
春頃予定	スペースファンタジーゾーン	3Dシューティング	NECアベニュー	4,800円
	GO！GO！バーディチャンス	ゴルフ	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	てきぱきワーキン♥ラブ	AVG	NECホームエレクトロニクス	未定
	ヴァージンドリーム	SLG	徳間書店インターメディア	(予) 8,800円
未定	DE・JA	AVG	NECインターチャネル	未定
	★ぷよぷよCD通	アクションパズル	NECインターチャネル	未定
	モンスターメーカー～神々の方舟	RPG	NECインターチャネル	未定
	もってけたまご	アクション	ナグザット	未定
▼アーケードカード専用スーパーCD-ROM²				
春頃予定	魔導物語I～炎の卒園児	RPG	NECアベニュー	(予) 7,800円
未定	Jリーグパワースタジアム	サッカー	ハドソン	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作



メガドライブ

MEGA DRIVE

今月の売れ筋ソフトHOT5

順位	前回	ソフト
1	↑前2位	ぷよぷよ通 ●コンパイル ●アクションパズル ●6,800円
2	↑前3位	コミックスゾーン ●セガ ●アクション ●7,800円
3	前1位	バーチャファイター ●セガ ●対戦格闘 ●7,800円
4	前4位	スパークスター ～ロケットナイトアドベンチャーズ2 ●コナミ ●アクション ●8,800円
5	↑再登場	ぷよぷよ ●セガ ●アクションパズル ●4,800円

がんばれコンパイル

今月は新作ゼロ。データベースを見てもらえばわかると思うが，ラインナップは先月と変化なく，コンパイルから予定されている2本のみ。サターンが発売されてから，しだいにメガドラのスペースが小さくなってはいたが，今月4分の1ページというスペースになって，いよいよくるべきときがきたか，というカンジ。セガよ，メガドラにも目を向けてくれ！　そしてコンパイルよ，いいソフトを！

DataBase メガドライブ新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
▼カートリッジ	
未定	魔導物語I／RPG／コンパイル／(予)7,800円
▼メガCD	
2月予定	シャドウラン／RPG／コンパイル／7,800円



プレイディア

PLAYDIA

今月も新作はナシ。でも先月の告知どおり，プレイディアV声優シリーズの新タイトルが発表された。第5弾は國府田マリ子だ！

DataBase プレイディア新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
3月予定	★エレメントボイスシリーズVOL. 5　國府田マリ子／エンターテインメント／バンダイ／未定
未定	それゆけ！アンパンマン(仮)／未定／バンダイ／(予)4,800円
未定	ニュートンミュージアム遙かなる宇宙(仮)／図鑑／バンダイ／(予)3,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●けろけろけろっぴ～ウキウキパーティーランド!!(バンダイ)未定

★……今月DataBaseに初登場した作品



レーザーアクティブ

LASERACTIVE

いまだに新作ゼロという，長いトンネルの出口が見えないレーザーアクティブ。新作予定も，発売日未定のソフトが数本あるだけ。

DataBase レーザーアクティブ新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
▼LD-ROM²	
未定	UFO AND ET／エンターテインメント／パイオニア／未定
▼メガLD	
未定	NHK中国語会話(仮)／教養／パイオニア／未定
未定	3Dバーチャルツアー・オーストラリア編(仮)／SLG／J.P.／未定
未定	ミスト／AVG／パイオニア／未定
未定	UFO AND ET／エンターテインメント／パイオニア／未定



ゲームギア
GAME GEAR

HOT 5
今月の売れ筋ソフト

順位		タイトル
1	初登場	魔導物語A〜ドキドキばけ〜しょん ●コンパイル ●RPG ●5,500円
2	初登場	忍空外伝 ヒロユキ大活劇 ●セガ ●アクションパズル ●4,800円
3	↑再登場	SDガンダム WINNER'S HISTORY ●バンダイ ●SLG ●4,800円
4	初登場	ソニックラビリンス ●セガ ●アクション ●3,800円
5	↑再登場	パックマン ●ナムコ ●アクション ●3,500円

GGでバーチャ
あのバーチャがゲームギアで遊べる!!

ゲームギア・ユーザーにうれしいお知らせ。現在テレビで放映中のアニメ「バーチャファイター」が，対戦格闘になってゲームギアに登場するのだ。

メインとなるのは“対戦モード”。晶やパイなど，アニメでおなじみのキャラクターを選択してプレイする。1Pならば，対戦相手を選ぶことができるぞ。もちろん，対戦ケーブルを使えば友だちとのバトルも可能だ。

ほかにも，テレビアニメのストーリーに沿って物語が進行していく“ストーリー・モード”などが用意されているぞ。（小江哲朗）



◀晶の鉄山靠がジャッキーに炸裂。雰囲気でてる



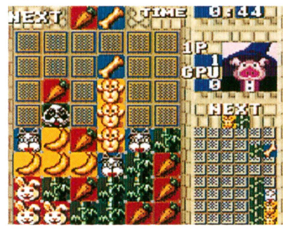
バーチャファイターアニメーション(仮)
■セガ ■対戦格闘
■価格未定 ■発売日未定

ルナ〜さんぽする学園
1/12 ■ゲームアーツ ■RPG ■5,800円 ■4メガ・カートリッジ



メガCDでヒットしたRPG『LUNAR』シリーズが，オリジナル版でゲームギアに登場。今回の舞台は海を巡回する“さんぽする島”。キャラクター・デザインはもちろん窪岡俊之。

ばくばくアニマル 〜世界飼育係選手権
1/26 ■セガ ■アクションパズル ■3,800円 ■2メガ・カートリッジ



4種類の動物と4種類のエサを組みあわせた，対戦型落ちものパズルゲーム。動物ブロックと，その動物にあったエサ・ブロックが隣接すると，動物がバクバクとエサを食べていく。

Data Base ゲームギア新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
未定	バーチャファイター アニメーション（仮）／対戦格闘／セガ／4,800円



ゲームボーイ
GAME BOY

HOT 10
今月の売れ筋ソフト

順位		タイトル
1	↑前2位	マリオのピクロス ●任天堂 ●パズル ●3,900円
2	前1位	スーパードンキーコングGB ●任天堂 ●アクション ●3,900円
3	↑再登場	テトリス ●任天堂 ●アクションパズル ●2,600円(込)
4	前3位	魔法騎士レイアース2nd 〜ザ・ミッシング・カラーズ ●トミー ●RPG ●4,500円
5	前5位	ボンバーマンGB2 ●ハドソン ●アクション ●4,300円
6	前6位	第2次スーパーロボット大戦G ●バンプレスト ●SLG ●5,980円
7	初登場	NINKU−忍空−第2弾〜忍空戦争編 ●トミー ●ボードゲーム ●4,200円
8	↑前10位	役満 ●任天堂 ●麻雀 ●2,600円(込)
9	↑再登場	ヨッシーのたまご ●任天堂 ●アクションパズル ●2,900円
10	前7位	NBA JAMトーナメントエディション ●アクレイムジャパン ●バスケットボール ●4,800円

対戦がアツそう
赤い『ポケモン』と緑の『ポケモン』，どちらを買う？

先月紹介した『ポケットモンスター』は，残念ながら発売が延期されてしまった。しかしこのソフト，ゲームボーイの通信ケーブルをフルに活かした意欲作だぞ。

赤・緑のバージョンごとに，登場するポケモンが微妙にちがうのだが，ゲーム開始時にランダムで設定されるIDナンバーによって，同じバージョンでもそれぞれのポケモンの出現率が変わるらしい。

これで，ますますポケモン交換が重要になってくるハズ。友だちと協力して，ポケモン図鑑を完成させるのだ。（小江哲朗）



◀これが「ポケモンずかん」。ポケモンは全150種類



ポケットモンスター赤／緑
■任天堂 ■RPG
■各3,900円 ■2月27日発売予定

DataBase ゲームボーイ新作発売予定表
『ポケットモンスター』の発売日が，2月27日に変更になっている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月23日	クマのプー太郎 〜宝さがしだ大入ゲームバトル	オムニバス	タカラ	3,980円
2月予定	バスフィッシング達人手帳	フィッシング	スターフィッシュ	9,800円
未定	マジェスティック・マジシャン（仮）	アクション	NICS	未定
▼スーパーゲームボーイ（13色）対応ソフト				
3月予定	風来のシレンGB（仮）	RPG	チュンソフト	未定
春頃予定	熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ	対戦格闘	タカラ	4,500円
	熱闘闘神伝	対戦格闘	タカラ	4,500円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ポケットモンスター赤／緑（任天堂）12月21日→2月27日

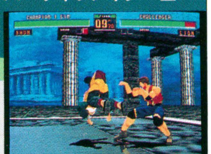


アーケードゲーム
ARCADE GAME

HOT 10
今月の人気ソフト

カプコン，SNKそれぞれの新作格闘『マーヴル』と『斬紅郎』が初登場。3D格闘の人気が加熱しているなか，2D格闘2作の今後の順位に注目したい。

1 バーチャファイター2
前1位
●セガ
●対戦格闘



2 鉄拳2
前2位
●ナムコ
●対戦格闘



3 サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
初登場
●SNK
●対戦格闘



4 ストリートファイターZERO
前4位
●カプコン
●対戦格闘



5 マーヴル・スーパーヒーローズ
初登場
●カプコン
●対戦格闘



6 前3位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
●SNK
●対戦格闘

7 前5位 レイブレーサー
●ナムコ
●レーシング

8 初登場 ナムコクラシックコレクションVol.1
●ナムコ
●オムニバス

9 ↑前10位 バーチャストライカー
●セガ
●サッカー

10 前7位 パズルボブル2
●タイトー
●パズル

ついに発売！ 『鉄拳』につづく3D格闘登場

今月は，ついに発売された3D格闘『ソウルエッジ』を紹介しよう。

――16世紀，戦乱の吹き荒れる世界で，伝説の剣“ソウルエッジ”をもとめて各国の勇士が世界を旅する物語。しかし“ソウルエッジ”の真の姿とは……！

登場キャラは，日本の侍や中国のヌンチャク使い，甲冑を着た剣士やワルキューレ風の女性戦士など8人。それぞれが特異で鋭い武器さばきを見せてくれるぞ。

操作には1レバーと「キック」「ガード」「縦斬り」「横斬り」の四つのボタンを使用する。特殊操作も豊富で，相手の攻撃を手前や奥にかわしながら攻撃する「軸ずらし攻撃」が使えるほか，相手の武器攻撃ヒットの瞬間にガードボタンを押せば，武器をハネ返して大きなスキをつくらせることができる「ガードインパクトシステム」も搭載されている。さらに，読みあいがアツい「つばぜりあい」などもあり，対人戦では，多彩な展開が楽しめるぞ。　（開田清隆）



ソウルエッジ
■ナムコ　■対戦格闘
■12月発売



▲各戦士はそれぞれの武器を使い，ハデな戦闘を見せてくれる



▶攻撃を受ける瞬間にガードすれば、相手の武器をはじき、スキをつくらせることが可能



▶つばぜりあい中に攻撃ボタンを連打するとさまざまな攻撃がだせる。上段は中段に，中段は下段に，下段は上段に勝てるので，どれをだすかの読みあいだ

◀個性的な武器さばきの戦士たち

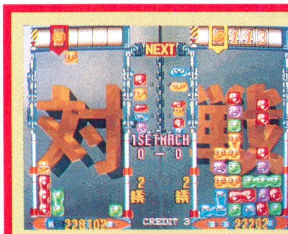
つばぜりあい！



連鎖連鎖 「熱闘ルーレット」を活用すべし！

この『でろ～んでろでろ』は，対戦型の落ちものパズル。落ちてくる「でろ」は，同色で四つつなげると消える。消えた周囲の「でろ」は左右に手を伸ばし，伸ばした手が同色のものとくっつけばさらに消える，というルールだ。連鎖によって「おじゃまでろ」を相手に降らせて攻撃する。

ほかのパズルとの大きなちがいは「熱闘ルーレット」という画期的なシステムにある。これは，連鎖させるとフィールド上部でルーレットが回りだし，カーソルが止まった列では「おじゃまでろ」が降ってこないというものだ。狙った列にルーレットを止めることができれば，連鎖の仕掛けを発動させる場所をふさがれなくてすむので，うまく利用したい。



でろ～んでろでろ
■テクモ　■アクションパズル
■1月発売予定

▶巨大連鎖を作るのが，このゲームの醍醐味だ





▲ルーレットがまわっているところ。目押しで狙ったところに止めよう

今月の新作

今月の注目作は，ナムコの新作3タイトルだ。なかでも『ダートダッシュ』は，ゲーム中にさまざまなイベント（ハプニング？）が起こって楽しい。DXタイプの筐体を見つけたら，ぜひシートのリアルな振動を体験してみよう。また，シューティング・ファンが待ちに待った『沙羅曼蛇2』も登場。BGMやステージに，前作の雰囲気がうまく残されているのだ。

タイムクライシス

1／上
■ナムコ
■ガン・シューティング

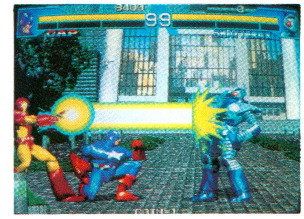




ペダルにて「物陰に隠れる・でる」という操作ができるのが特徴。隠れているあいだはダメージを受けないが，攻撃できないという制約がある。制限時間内に女の子を救出するのが目的。全3ステージ。

アベンジャーズ・イン・ギャラクティックストーム

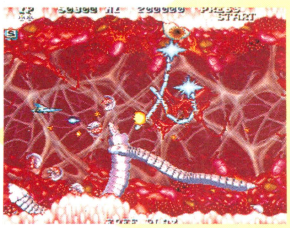
1／下
■データイースト
■対戦格闘

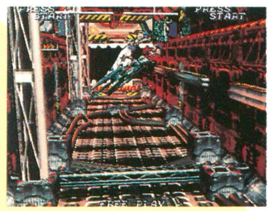


人気のアメコミ「キャプテンアメリカ＆ジ・アベンジャーズ」を対戦格闘に。通常の対戦に加えて，プレイヤー2人で協力して敵と闘う，2対1のストーリー・モードがある。

沙羅曼蛇2

1／下
■コナミ
■シューティング





▶デモでは，ビックバイパーの出撃シーンを見ることができる。カッコイイぞ



◀『沙羅曼蛇』といえば細胞。前作のボス，ゴーレムもちょっとだけでてくる

横，縦にスクロールすることで話題となった名作シューティングが復活。前作のパワーアップ・システムや雰囲気はそのままに，「オプションシュート」などの新フィーチャーが盛り込まれている。

でろ～んでろでろ

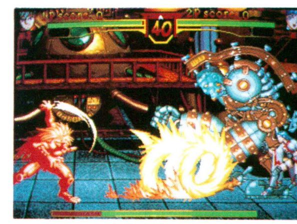
1月
■テクモ
■アクションパズル



対戦型落ちモノパズル。上から落ちてくる「でろ」を，同じ色を四つ以上つなげて消していく。連鎖によって相手に「おじゃまでろ」を送ることが可能。1人プレイ時にはゲームレベルが選択できる。

隠忍～ザ・ニンジャマスター

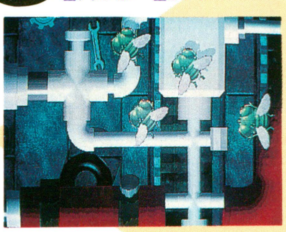
12／下
■バンプレスト
■対戦格闘



家庭用ゲーム機の人気RPGを対戦格闘に。1レバー＋4ボタンでキャラを操作する。主人公である天地丸，海王丸，雪姫の三人は，“気”をタメることによって変身でき，強力な技が使用可能になる。

タタコット

12月
■セガ
■アクション　■ST-V





CGを使ったハンマー・アクション。画面上にでてくるハエ，モグラ，ゴキブリを，60秒間に何匹たたけるかを競う。たたいた数によりランクが表示され，最高ランクの場合ボス・ステージに進める。

ソウルエッジ

12月
■ナムコ
■対戦格闘



『鉄拳』などと同じ「システム11」基板を使用した3D格闘。計8人のキャラが登場し，剣（武器）によるバトルが展開される。相手の攻撃を，奥や手前にかわすことができるのが特徴。



▶さまざまな武器，流派の使い手が登場するぞ。君の好みのエモノはどれだ



◀コマンド入力で必殺技がだせる。コンボ系の技もあるので活用しよう

ダートダッシュ

12月
■ナムコ
■レーシング





臨場感あふれるオフロード・レース。山岳やジャングル，雪山を，落石やツララなどの障害物をよけながら走っていく。マシンは3タイプあり，スタート地点も選択できる。視点切り替えが可能。

フリップランド

11／24
■サンワイズ
■レーシング

4人まで同時参加できるアクション・カーレース。各ドライバーの視点とコース全体という二つの映像が個別に表示されるのが特徴。F1や4WDのマシンを使用するレースと，鬼ごっこが楽しめる。



逆鱗弾

11／24

■タイトー
■シューティング



タイムトラベルをしながら戦っていくショット&ボンバー・タイプのシューティング。自機が3機種から選べるほか，2種類のショット，3種類のサブ・ウェポンがある。全5ステージで1周エンド。

オセロダービー

11／28

■サンワイズ
■テーブルゲーム



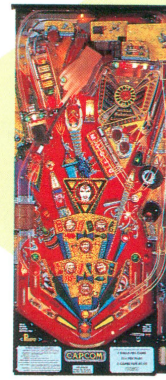
大人から子供まで広く親しまれているオセロと，競馬をミックスさせた異色作。白と黒の馬が競走し，勝負の状況にあわせて，それぞれの持ち馬のスピードが変化するというのがユニーク。

ピンボールマジック

11月

■カプコン
■ピンボール

カプコンのピンボール参入第1弾。七色に輝くボール・ターゲットにボールを打ち込むと，ミニゲームがスタートする。





ザ・シャドウ

10月

■テクモ／バリー
■ピンボール

映画「シャドウ」をピンボール化。リターン・レーンを選択できるボタンがついており，このボタンが高得点のカギを握る。





シアター・オブ・マジック

10月

■テクモ／バリー
■ピンボール

調教師が登場するピンボール。ピンボールのディスプレイ上でビデオ・ピンボールを遊べるミニゲームが存在する。





インディアナポリス500

10月

■テクモ／バリー
■ピンボール

インディカー・レーシングを題材にしたもの。オーバルコースに見立てたミニループなど，視覚的に楽しい仕掛けが多い。





DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

セガはソニックの3D対戦格闘を，コナミは『パロディウス』最新作を発表。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
95年9月20日	プライマルレイジ	対戦格闘	アトラス
12月15日	★きせかえ花札	花札	アイマックス
12月中旬	かかってきなさい！	シューティング	IMS
冬頃予定	スカルファング	シューティング	データイースト
96年予定	19XX（ナインティーン・ダブルエックス）	シューティング	カプコン
	クイズマジカルビジョン	クイズ	コナミ
未定	OLしたたか物語 〜能力検定クイズ＆ゲーム	クイズ	IMS
	ジグソーパラダイス	アクションパズル	アイマックス
	★D＆D® シャドウ オーバー ミスタラ	格闘アクション	カプコン
	グレート1000マイルズラリー 2	レーシング	カネコ
	進め！対戦ぱずるだま	アクションパズル	コナミ
	★セクシーパロディウス	シューティング	コナミ
	カラオケクイズ イントロDonDon	クイズ	サンソフト
	★ソニック（タイトル未定）	対戦格闘	セガ
	アウトバースト4D	3Dシューティング	タイトー
	究極タイガーII	シューティング	タイトー／タクミコーポレーション
	アニマル電脳アワー	クイズ	データイースト
	グランドストライカーII	サッカー	ヒューマン
	逆転!!パズル番長	アクションパズル	フウキ
▼MVS対応			
12月21日	リアルバウト餓狼伝説	対戦格闘	SNK
2月予定	神凰拳	格闘アクション	ザウルス
4月予定	超鉄ブリキンガー	シューティング	ザウルス
96年予定	QP	オムニバス	サクセス
未定	棋娘〜なないろといき	将棋	アイマックス
	魔石大戦ストゥーン	アクションパズル	アイマックス
	オーバートップ	レーシング	ADK
	★押し出しジントリック	パズル	ADK
	★フットサル（仮）	ミニサッカー	ザウルス
	★マジカルドロップ 2	アクションパズル	データイースト
	メタルスラッグ	シューティング	ナスカ
	ゴール！ゴール！ゴール！	サッカー	ビスコ
	★NEOドリフトアウト（仮）	レーシング	ビスコ
	NEO Mr. Do！	アクション	ビスコ
	格闘バレー（仮）	バレーボール	ビデオシステム
▼ST-V対応			
96年予定	コットン 2	シューティング	サクセス
97年予定	ガーディアン・フォース	シューティング	サクセス
未定	ファンキーヘッドボクサーズ	ボクシング	セガ
▼ピンボール			
95年10月	ノーフィアー	ピンボール	タイトー
95年11月	ジャックポット	ピンボール	タイトー
2月予定	アポロ13	ピンボール	データイースト

【緊急情報】T＆Eソフトがアーケード業界へ参入，パソコンで人気の3Dゴルフゲーム（『ペブルビーチの波濤』か）を発売するらしい。くわしい情報は次号以降にて。

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●マウスシューターGOGO（バンプレスト）96年●マウスケのオジャマざわ〜るど（データイースト）12月下旬→2月●パズルdeポン！（ビスコ）11月→11月28日●ガーディアンズ（バンプレスト）12月中旬→12月1日●闘神伝 2（カプコン）12月→12月14日●対戦麻雀ファイナルロマンスR（ビデオシステム）11月下旬→12月中旬

★……今月DataBaseに初登場した新作

※先月号のDataBaseにおいて『究極タイガーII』の発売元に誤りがありました。お詫びするとともに訂正いたします。



ネオジオ

NEO・GEO

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

ここ数か月のあいだ，格闘以外のジャンルが目立つようになってきた。格闘もいいけど，もっとシューティングやアクションで遊びたいよね。

順位		タイトル・メーカー・ジャンル・価格
1	前1位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(CD) ●SNK ●対戦格闘 ●8,800円
2	初登場	超人学園ゴウカイザー(CD) ●テクノスジャパン ●対戦格闘 ●7,800円
3	初登場	ADKワールド(CD) ●ADK ●オムニバス ●6,800円
4	初登場	天外魔境真伝(CD) ●ハドソン ●対戦格闘 ●7,800円
5	前5位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 ●SNK ●対戦格闘 ●29,800円
6	前3位	超人学園ゴウカイザー ●テクノスジャパン ●対戦格闘 ●29,800円
7	初登場	パルスター(CD) ●エイコム ●シューティング ●8,800円
8	前8位	真サムライスピリッツ〜覇王丸地獄変 ●SNK ●対戦格闘 ●29,800円
9	初登場	ソニックウイングス3 ●ビデオシステム ●シューティング ●29,800円
10	前4位	ワールドヒーローズパーフェクト(CD) ●ADK ●対戦格闘 ●8,800円

お手玉サル引退

倍速CD-ROMを搭載した「ネオジオCDZ」発売！

ネオジオCDの新モデルが，12月29日から発売されている。この新モデルこそ，ついに2倍速CD-ROMドライブを搭載した，その名も「ネオジオCDZ」なのだ。

旧モデルは標準速ドライブを使っていたため，データのロードにかなりの時間がかかっていたが，このネオジオCDZではそのほぼ半分の時間でロードが完了するようになっている。かなり快適にプレイすることができるぞ。

それ以外の基本仕様に変更はないので，いままでのCD-ROMソフトも問題なく遊ぶことができる。ただし，旧本体には二つ付属していたパッドが，一つしか付属されていないため，対戦ゲームなどで遊ぶときは，べつにもう一つ買わなければいけない。注意しよう。

価格は，定価を定めないオープンプライス。残っているお年玉を，すべてハタいてでもゲットせねば。　（開田清隆）



◀12月に行なわれた発表会では，旧本体とのロード時間の差を体感できた。ロード画面の青いバーに注目

▼デザインも一新。大きさもコンパクトになってすっきりしたイメージだ



今月の新作

MVS版が登場してから，約4週間でカートリッジ版が発売されてしまう『リアルバウト』。キミはネオジオCDZと『リアルバウト』のどっちを買う？

リアルバウト餓狼伝説

1/26　■SNK　■対戦格闘　■34,000円　■346メガ・カートリッジ



ネオジオを代表する対戦格闘ゲームの第5弾。前作『3』のスウェーライン・システムが進化し，より立体的な闘いができるようになった。キムやダックといった人気キャラも復活。

まる子デラックスクイズ

1月　■タカラ　■クイズ　■29,800円　■118メガ・カートリッジ



テレビアニメ「ちびまる子ちゃん」をクイズゲーム化。4択問題の「ノーマル」と，さまざまな出題形式による「バラエティ」の2モードを用意。ルーレットなどのミニゲームも登場する。

アフターケア／ネオジオCD

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

12/29　■SNK　■対戦格闘　■8,800円　■CD-ROM



人気の剣術アクション「サムライスピリッツ」シリーズ最新作。BGMはすべてアレンジ版で収録されているほか，カートリッジ版にはない，さまざまなオプション・モードが追加されている。

DataBase ネオジオ新作発売予定表

『リアルバウト餓狼伝説』CD版は2月23日に決定。『フットサル(仮)』とは少人数でプレイするミニサッカーのこと。『ジントリック』は，横長フィールドでスライムを消し，連鎖すると中央のカベが相手側へ押される対戦型パズルゲーム。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
3月予定	神凰拳	対戦格闘	ザウルス	未定
4月予定	超鉄ブリキンガー	シューティング	ザウルス	未定
春頃予定	オーバートップ	レーシング	ADK	未定
	ゴール！ゴール！ゴール！	サッカー	ビスコ	未定
	NEO Mr. Do！	アクション	ビスコ	未定
	パズルdeポン！	パズル	ビスコ	未定
未定	★押し出しジントリック	パズル	ADK	未定
	★フットサル(仮)	ミニサッカー	ザウルス	未定
	ビッグトーナメントゴルフ	ゴルフ	ナスカ	未定
	メタルスラッグ	シューティング	ナスカ	未定
	格闘バレー(仮)	バレーボール	ビデオシステム	未定
				未定
▼ネオジオCD				
2月23日	リアルバウト餓狼伝説	対戦格闘	SNK	8,800円
冬頃予定	QP	オムニバス	サクセス	未定
3月予定	ステークスウィナー 〜GＩ完全制覇への道	競馬	ザウルス	7,800円

★……今月DataBaseに初登場した作品

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
4月予定	神凰拳	対戦格闘	ザウルス	未定
5月予定	超鉄ブリキンガー	シューティング	ザウルス	未定
春頃予定	★オーバートップ	レーシング	ADK	未定
	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	SNK	未定
	ゴール！ゴール！ゴール！	サッカー	ビスコ	未定
	NEO Mr. Do！	アクション	ビスコ	未定
	パズルdeポン！	パズル	ビスコ	未定
未定	★押し出しジントリック	パズル	ADK	未定
	(タイトル未定)	RPG	ADK	未定
	キング・オブ・ザ・モンスターズ	格闘アクション	SNK	5,800円
	★フットサル(仮)	ミニサッカー	ザウルス	未定
	ビッグトーナメントゴルフ	ゴルフ	ナスカ	未定
	メタルスラッグ	シューティング	ナスカ	未定
	ネオアクションゲーム(仮)	アクション	ハドソン	未定
	格闘バレー(仮)	バレーボール	ビデオシステム	未定



ゲーム・ミュージック&ビデオ

GAME MUSIC&VIDEO

今月のGMヒットチャート情報

●11月第5週
58位　ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.24「レイブレーサー」（ビクターエンタテインメント）／6,480枚

●12月第1週
39位　ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアルNOV.～フィーチャリング如月未緒（キングレコード）／12,550枚
53位　ロマンシング サ・ガ3　オリジナル・サウンド・ヴァージョン（NTT出版）／8,140枚

●12月第2週
54位　ロマンシング サ・ガ3　オリジナル・サウンド・ヴァージョン（NTT出版）／7,630枚
68位　ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアルNOV.～フィーチャリング如月未緒（キングレコード）／6,070枚

（オリコン調べALBUM HOT100による／枚数は推定）

3rd Festival

恒例「NEO・GEOフェア」開催 今回も見逃せないぞ

ネオジオ関連のCD&ビデオが勢ぞろいする「NEO・GEOフェア」が，2月7日から全国の有名レコード店で開催される。3回目を迎えるこのCD祭り，今回は対象商品を1,000円買うごとに『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』『リアルバウト餓狼伝説』の特製テレホンカードなどが入ったお楽しみ袋がもらえるのだ。「1500シリーズ」を2枚買うだけで三つもプレゼントがもらえるお得なフェア。このチャンスを逃すな！　**（中村京子）**

満員御礼？

karuLANDオープン 四つのテーマパークが主役

先月につづいてインタビューを2本お届けしよう。まずは，11月にアルバム「パズルボブル・逆鱗弾」をリリースした，タイトーZUNTATAのkaruさん。ではさっそく本題へ。（聞き手・北野聡士）

——karuさんの名前が前面にでたアルバムというのは，はじめてですね。

karu：そうですね。

——アルバムでは1曲だけ特別に担当していたり，アレンジなどでご活躍されていたようですが。

karu：ほかのZUNTATAメンバーと同じくらい作曲しているのですが，たまたまアルバムの形にならなかったものが多いですね。CDになるのって，運というか，可能性は低いですからね。

——今回は四つのゲームのカップリングということですが。

karu：自分が今までやってきた軌跡というか，集大成というか（笑）。

——「カプリチオ」などは，言葉は悪いのですが，マニアの間でしか有名でないような曲ですよね。正直，まさか収録されるとは思ってもみなかったのですが。

karu：まさかっていうか……自分で選曲したんですけど，クレーン・ゲームの曲を収録するのは，ほかのメーカーのかたもやられていないと思いましたし。まさに業界初（笑）。

——メルヘン系のGMを多く手がけていらっしゃると思うのですが，そんな中で『逆鱗弾』というのは異例のような気がします。

karu：アルバム化された中では『プリルラ』とかの路線が多いので，そういうイメージでとらわれがちなんですが，いろいろやっているんですよ，水面下では（笑）。アルバムになっていないだけで。

——具体的に，どのような曲を作られたのですか？

karu：『アンダーファイヤー』ですとか，『サイバーステラ』とか。いっぱいやっているんですよ。

——『パズルボブル』の曲は，僕たちゲームファンからしてみればおなじみの曲というイメージがあるのですが，作曲のほうは比較的ラクだったのですか？

karu：まっ，そうですね。とくに『逆鱗弾』がやりにくかったというわけではないんですけど，何も考えずにパッとやったら，たぶん『パズルボブル』のほうがすぐでてきますね。

——エンディングの曲は『バブルボブル』のアレンジになっていますが，原曲は意識されましたか？

karu：もちろん。イントロのところとか耳で聴いて，昔のCDを引っぱりだして，音をなるべく似せるように……。メロディ・ラインとかをすべて残して。

——笛などの音色を入れて，サンバ系の曲になっていますが？

karu：ラテン系がどうも好きなんですよ。『パズルボブル』は，ちょっとブラジル入ってますよね。何も考えずにほっとくと，ちょっとブラジルが入っちゃうんですよ。

——インナーがおもしろい形になっていますね。

karu：karuという一個人の作品だけを集めたアルバムであることと，インナーの形が変なのと，クレーン・ゲームの曲が入っているという三つが初の試みということで（笑）。わがままを聞いていただいたという形になりますね。

——最後に，ファンのかたに一言。

karu：家庭用カラオケ・マシン「X-55」のBGMも書きましたので，そちらも聴いてください。



▲ZUNTATAのアイドルkaruさん。収録されたアレンジ2曲のうちの1曲では，歌も歌っているのだ!!

マジ？マジ？

あの「ギンくん」たちには，モデルが存在した!?

つづいては，先月リリースされたアルバム「がんばれギンくん」のサウンド担当者（中西氏）と，開発者のかた（高宮氏，蔵方氏）に，開発秘話も交えてお話をうかがった。　　（聞き手・北野聡士）

――『がんばれギンくん』のコンセプトは何ですか。

高宮：一番最初にでたのが「絵」なんですよ。絵のほうから考えまして……。企画立ち上げの時期が，ちょうど『バーチャファイター』などの格闘モノが全盛期になりはじめる時期だったんですね。ですからリアルなグラフィックではなく，逆に単純な絵柄でイイ味だせればいいなぁと。

――ある意味では，今のリアルな格闘モノへの挑戦だった？

高宮：そうですね。かいつまむと，そうなりますかね。

――曲のほうは，はじめからバラエティものということで依頼されていたのでしょうか？

中西：かなりいろいろと，自由にやらせてもらっちゃったというカンジで。おもしろおかしくなるように，いろんなジャンルを持ってきてサウンドを作りましたね。

高宮：ミニゲーム仕立てですから，各ゲームの雰囲気に合うような曲をお願いしましたけど，基本的にはおまかせしちゃいました。

中西：しっちゃかめっちゃかにしたかったので，なるべくいろんなジャンルから取ってこようと。趣味も反映されていると思いますけど（笑）。

――アレンジとして「がんばれハムくんRADIO-SHOW！」と，ほか2曲が収録されていますが，これらの収録のきっかけは？

中西：「RADIO-SHOW！」は，はじめから企画としてありましたね。

高宮：とにかく収録時間で30分は越えようということで……。30分あれば1,500円でも納得できるかなぁと思って（笑）。

中西：オリジナルだけだと15分ぐらいなんで，あと15分をどうしようかと。「RADIO-SHOW！」が10分ぐらいになったので，残り5分を埋めるために，私の個人的趣味で2曲を選曲して収録しました。

――「RADIO-SHOW！」のアイデアはどこから？

高宮：サウンドのほうから，メドレー型式でやったらどうかという案がでまして，それならばラジオショー仕立てにしたらどうだと案をだしまして……。ハムくんの声を担当した女性は社内の者なんですが，ゲームでは「ケロケロ」しかしゃべらないので，しゃべる機会をあたえてあげようという親心から（笑），彼女をDJにしました。

――ギンくんとガツガツの声も社内のかたですか？

中西：そうです。ギンくんはモデルとなった人が直接。

蔵方：3人とも，それぞれ社内にモデルがいるんですよ。

――彼らがモデルになった経緯を教えてもらえますか？

高宮：私が企画を考えているとき，たまたまとなりにギンくんのモデルになったヤツがいまして，とりあえずこいつでいいやと（笑）。彼が社内で「ギンくん」と呼ばれているので，タイトルも『がんばれギンくん』に決めました。で，反対側を見たらハムくんのモデルになった人がいまして。顔がカエルに似ているのでカエルにしてしまいました（笑）。

蔵方：そのときたまたまガツガツしているヤツがうしろにいたので，そいつがガツガツに（笑）。

高宮：キャラクターの性格も，本人たちのものをそっくり再現しているんですよ。普段からあんなことしゃべっていますから，彼らは(笑)。

中西：とくにギンくんは本人そのままですね。

――モデルのかたを中心に作られたと言っても過言ではないように思えますね。

高宮：ゲームもそうですが，とくに「RADIO-SHOW！」に関してはそのとおりです。

――ヒロミの「Go！」という声などの素材は，どこから取ってきたんでしょうか？

高宮：ヒロミはオーディションしたよね（一同笑）。

中西：3人ぐらいオーディションして，結局サウンドの人の声に。

――オーディションの選考基準は？

蔵方：社内まわりながら，いろんな人に，何も理由を言わないで「Go！って言ってみて」と言ってしゃべってもらって（笑）。その中から似ている人を3人くらいピックアップして。

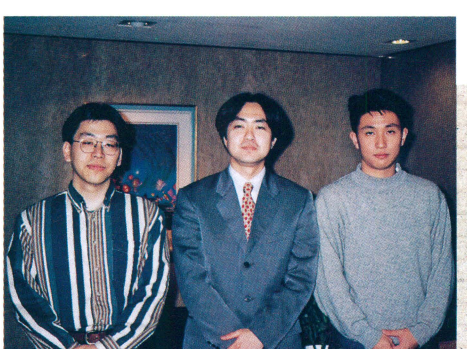
高宮：じつは一番人的労力を使った素材かも（笑）。

――最後に，『ギンくん』フリークに一言。

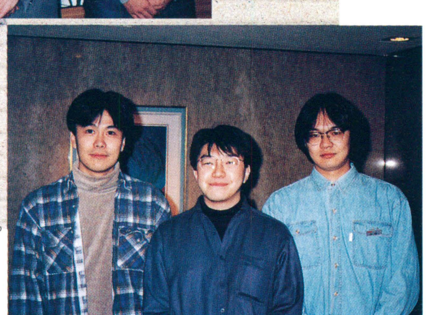
中西：『2』を作ってというハガキをたくさん書いて送ってください。

高宮：お近くのゲーム・センターに『ギンくん』が置いてない場合は，テクモまで連絡してくだされば「あるとこリスト」を送りますので（笑）。ぜひゲーム・センターで遊んでください。

蔵方：おもしろいので，遊んでください。



◀インタビューさせていただいた蔵方さん，高宮さん，中西さん（左から）。この面々が，あの妙な『ギンくん』を生みだしたのだ。ゲーム同様，本人たちも……？



▶左からギンくん，ガツガツ，ハムくんのモデルとなった前田さん，菅沼さん，中村さん。ギンくんの名前は，モデルの名字に由来している？　しかしスゴいネーミングだったんですねぇ

今月の新作

今月はユーメックスから，サターン・ゲーム3タイトルのアルバムが登場する。どれもなかなかの聴きごたえなのだ。

イメージアルバム イースV～失われた砂の都ケフィン

1/6　■キングレコード　■1,800円（税込）
■CD　KICA-1172



12月に登場した，スーファミ版『イースV』のオリジナル・サウンドをピックアップ収録。ほか，jdk BANDによるアレンジ3曲と，声優の川菜　翠が歌う『V』のヒロイン，ニーナのテーマ曲が入った，ファンのためのスペシャル盤だ。

ゲーム発売元：日本ファルコム
収録曲：〈オリジナル・ゲーム・サウンドトラック〉①Field of Gale②Foresta Village③Crimson Ruins④Thieves of Brotherhood⑤Charged Trial⑥Desert Clime⑦Turning Death Spiral⑧Break into Territory⑨Niena〈jdk BANDアレンジ・バージョン〉⑩Field of Gale⑪Thieves of Brotherhood⑫Break into Territory〈ボーカル・アレンジ・バージョン〉⑬Brand-New Memories⑭Brand-New Memories（カラオケ）
作曲：Falcom Sound Team jdk
編曲：岸本友彦
ボーカル：川菜　翠（⑬）

オーケストラによるゲーム音楽コンサート５ーライヴ・ベスト・コレクションー

1/21　■ソニーレコード　■2,800円（税込）
■CD　SRCL-2739



毎年恒例「ゲーム音楽コンサート」のライブ・アルバム。昨年までに登場したゲームの数々の名曲から，未発表の『ファイアーエムブレムⅡ』まで，今回もバラエティ豊かなサウンドが，オーケストラで感動的に再現される。

収録曲：①星のカービィより「激突グルメレース～マルクのテーマ～カービィ凱旋のテーマ」②スーパーマリオ ヨッシーアイランドより「ヨッシーのアスレチック」③スーパードンキーコングより「ウォーターミュージック」④ファイアーエムブレムⅡより「ファイアーエムブレムのテーマソング」⑤ドラゴンクエストⅥより「悪のモチーフ～ムドーの城～戦慄のとき」⑥ドラゴンクエストⅥより「空飛ぶベッド」⑦ヘラクレスの栄光Ⅳより「アトランティスの思い出～地平線の彼方に～魔物たちとの戦い」⑧レナスⅡ～封印の使徒～より「エルツ遥かなる旅」⑨バウンティ・ソードより「不敗の聖騎士」⑩イーハトーヴォ物語より「イーハトーヴォ賛歌」⑪聖剣伝説3より「MERIDIAN CHILD」⑫クロノ・トリガーより「クロノ・トリガーのテーマ」

ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアルJAN.～フィーチャリング紐緒結奈

1/24　■キングレコード　■2,800円（税込）
■CD　KICA-7684



高校最後の夏休みを迎えた公人たち。が，食中毒を起こしたサッカー部員たちのかわりに，なんと試合に出場することになってしまった。はたして，結果やいかに？　今回の聴きどころは，紐緒結奈のイメージ・ソングとショート・ダイアリー。彼女の「世界征服ロボの謎」が，ついに明かされる？

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：〈ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアル第8話「夏合宿」〉①第1回「高校最後の！夏休みです」②第2回「代打部員！公人，真剣です」③第3回「思い込んだら！試練の道です」④第4回「決戦！きみが勝利の女神です」⑤手のひらの革命⑥おしゃべりピアス～紐緒結奈編～⑦紐緒結奈セリフ集⑧きらめき高校投書箱 ぱーと8
声の出演：中　友子（⑤ボーカル），菅原祥子，津野田なるみほか

スピードキング／対戦ぱずるだま オリジナル・ゲーム・サントラ

1/24　■キングレコード　■2,200円（税込）
■CD　KICA-7690



体感レーシング・ゲーム『スピードキング』と，アーケード版の初代『対戦ぱずるだま』という，ユニークな組み合わせのアルバム。1枚のCDで，まったくちがうタイプの音楽が楽しめる。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：〈スピードキング〉①AD2045②VIRTUAL GEAR③FLYING RED CAR④MR.MACHINE⑤SPEED STAR⑥HIGHWAY⑦WIN OUT⑧WOMAN FROM KOBE⑨TIME OVER⑩THE FUNK⑪MODEL456⑫搭乗からゴールまで（海外版SE＆音声）〈対戦ぱずるだま〉⑬Welcome to ぱずるだま⑭ドー・レニィ⑮スール・ノゥ⑯まるたまWalk⑰ふぁいとぉ！⑱君と対戦⑲Puzz-Rock～Double Edge～⑳ぱずる体操 ㉑パズルはぱずるだま ㉒お・と・な・のぱずるだま ㉓Puzz-Rock～Head Knocker～ ㉔余Win ㉕Puzz-Rock～Nightmare Load～ ㉖ほっぷ・すてっぷ・チャンス！ ㉗はれるやん！ ㉘グレートはれるやん！ ㉙合掌レクイエム合唱 ㉚続けてにょん㉛二長調のまこりん ㉜ペンクローは授業中 ㉝さすらいのリョウ ㉞超いかさま科学者中杉 ㉟まゆったらまー優勝ね！ ㊱Yumichang is alive ㊲わんだふるだワン！ ㊳A Piece of Peace
作曲：コナミ矩形波倶楽部

ドラグーンマイト オリジナル・ゲーム・サントラ

1/24　■キングレコード　■2,200円（税込）
■CD　KICA-7691



コナミの最新対戦格闘『ドラグーンマイト』のBGM全38曲が，オリジナル音源で収録されたアルバム。今後，キングレコードはふたたびアーケード・ゲームのオリジナル・サウンドをリリースしていく予定とのことなので，期待しよう。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①龍之刻印伝説②選ばれし伝承者達③来るなら来い！④さすらい…⑤旅立ち⑥偉大なるかけら⑦CRAZY TORNADE⑧森に舞い降りし胡蝶⑨灼熱の宴⑩THE COLD-HEARTED FELLOW⑪あ，どっこいせっと⑫FULLASEA'L⑬闇の帝王⑭異国の空の下で⑮雅⑯暴れんぼう僧侶⑰LIVE IN DRAGOON-AREA⑱邪悪な鼓動⑲全てを賭けた闘い⑳悪への鎮魂歌 ㉑今日もフィーバー!? ㉒THEME OF HERO ㉓隠れの里へ帰る日 ㉔炎の忍者 ㉕孤独な殺人鬼 ㉖猿山に平和が戻った日 ㉗KING OF RING ㉘終りなき闘い ㉙空の彼方に ㉚私にとって刻印とは， ㉛俺にとっての刻印とは， ㉜私の一番大事な人… ㉝闘いを越えて ㉞立ち上がれ！ ㉟失われた刻印
作曲：コナミ矩形波倶楽部

ガーディアンヒーローズ

1/24 ■東芝EMI（ユーメックス） ■2,800円（税込）
■CD TYCY-5466



今月サターンに登場する『ガーディアンヒーローズ』のサウンド・トラック。作曲に，あのNazo²鈴木が参加している。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：①せつないあなたに②GUARDIAN HEROES③OPEN YOUR HEART④FIGHTERS OF PAIN⑤ESCAPE FROM XX⑥SHUFFLER IN THE DARK⑦INDY⑧JAZZY SABOTAGE⑨THE PLOT⑩BRAVE PARADE⑪IT'S ALIVE⑫THE SORD⑬ROUGH AND LADY⑭METHODS⑮ROUND ABOUT⑯POINTER BROS＆SIS⑰COMPLEX SOLDIERS⑱TRAP⑲HERO'S THEME⑳"TOKI" MEKI SAXOPHONE ㉑NOTORIOUS DON ㉒BORELO OF FINALE ㉓I'M NOT ALONE ㉔A HAPPY NEW WORLD ㉕DEAR AMADEUS ㉖せつないあなたに（カラオケ） ㉗GUARDIAN HEROES（カラオケ）
作詞：及川眠子（①），森　雪之丞（②）
作曲：鈴木捺浩，Nazo²鈴木，NON
編曲：入江　純（①），NON（②），Nazo² Unit
ボーカル：大谷育江（①）,Nazo²鈴木（②）

バーチャコップ サウンドトラックス

1/24 ■東芝EMI（ユーメックス） ■3,000円（税込）
■CD TYCY-5478～9（2枚組）



サターン版オリジナル・サウンドをはじめ，アーケード版『1』『2』のサウンドも収録した『V.C.』コンプリート・アルバム。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：●ディスク1……〈サターン版バーチャコップ〉①NIGHT CITY②VIRTUA COP③ADVERTISE④STAGE SELECT⑤ARMS BLACK MARKET⑥KONG⑦UNDER GROUND WEAPON STORAGE⑧KING⑨GANG HEADQUATERS⑩PRESIDENT⑪FANG⑫FIN⑬NAME ENTRY⑭GAME OVER⑮STAGE CLEAR⑯RAGE⑰SMARTY⑱TIME（未使用）●ディスク2……〈アーケード版バーチャコップ〉①VIRTUA COP②ADVERTISE③STAGE SELECT④ARMS BLACK MARKET⑤KONG⑥UNDER GROUND WEAPON STORAGE⑦KING⑧GANG HEADQUARTERS⑨PRESIDENT⑩FANG⑪FIN⑫NAME ENTRY⑬GAME OVER⑭STAGE CLEAR〈アーケード版バーチャコップ2〉⑮GO AHEAD⑯STAGE SELECT⑰BREAK OUT⑱BIG CHASE⑲ESCAPE⑳HIGH PRESSURE ㉑LOOK OUT ㉒SAVE THE MAYOR ㉓THE DANCE OF DEATH ㉔CRISIS ㉕RAILLINE SHOOTOUT ㉖TRAP ㉗DEAD ANGLE ㉘REVENGE OF FANG ㉙ENDING－INTERMISSION ㉚NAME ENTRY ㉛GAME OVER ㉜ENDING 2－SO LONG！（未使用）㉝GAME OVER 2（未使用）
作・編曲：小山健太郎（サターン版＆AC版『1』），宮本英明（AC版『2』）

ロマンシング サ・ガ3 アレンジ・ヴァージョン「ウィンディ・テイル」

1/25 ■NTT出版 ■3,000円（税込）
■CD PSCN-5043



『ロマサガ3』のサウンドを，ストリングスとピアノをメインに，バラード風のオーケストラにアレンジ。CDオリジナルのボーカル・アレンジも2曲収録されている。

ゲーム発売元：スクウェア
収録曲：①Overture②夢のはじまり③そよ風にゆられて④Lost Memories⑤微笑みにつつまれて⑥Two Hearts⑦Fairy's Whisper⑧Tears⑨Stardust Waltz⑩Windy Tale～風が教えてくれたこと～
作曲：伊藤賢治
編曲：岩代太郎
ボーカル：絵馬優子

三國志DX 6・超三國志満漢全席　放浪戦隊ブラザーファイブ

1/25 ■光栄 ■2,800円（税込）
■CD KECH-1097



ゲントクレッドこと劉備が率いる「放浪戦隊ブラザーファイブ」が，悪の帝王・ダークソーソーと戦うパロディ・ドラマ。古谷　徹が歌うテーマソングありの本格派!?

ゲーム発売元：光栄
収録曲：①オープニングテーマソング②第一話「放浪戦隊・誕生！」③CM〈1〉～放浪ロボデラックス，ビンボースティック～④第五話「悪魔のささやき！」⑤番組スポット⑥第二十五話「チョウウンブルーの挑戦！」⑦突然インタビュー〈1〉～ロケ現場へGO！～⑧スペシャル番組・めくり特撮シアター（連続13回ドラマ）⑨突然インタビュー〈2〉～思い出の初登場～⑩CM〈2〉～超ウルトラビンボー基地，グレート放浪ロボ～⑪最終回「放浪戦隊よ永遠に！」⑫テーマソング・カラオケ
声の出演：古谷　徹，堀　秀行，草尾　毅ほか

天外魔境ZERO

1/25 ■データム・ポリスター ■3,800円（税込）
■CD DPCX-5059～61（3枚組）



スーファミ版『天外魔境ZERO』のゲーム・オリジナル・サウンドを収録。未収録曲をふくめ，全76曲もの楽曲が展開する。

ゲーム発売元：ハドソン
収録曲：●ディスク1……①序曲②ZEROのテーマ③呪われた戴冠式～うごめくよどみ～解き放たれた封印④のどかな村⑤まものの潜む中へ⑥地獄の軍団⑦愉快な仙人たち⑧仙人の修行⑨襲撃の町⑩対決 地獄の隊長⑪悲しみのヒガン⑫ヒガンのテーマ⑬地上を行く⑭火立村⑮永遠の火のテーマ⑯風穴の中へ⑰ヒスイのテーマ⑱ふきすさぶ敵の城⑲わかれ…スバルへ⑳神獣のすむ町 ㉑赤丸でおます ㉒スバルのテーマ ㉓赤丸の逆襲 ㉔孔雀明王●ディスク2……①スバルの微睡み②はなやかな町並③闇の剣士 シラヌイ④お祭りだ!!⑤神獣のテーマ⑥砂ねずみ⑦暗い町⑧さばくのいずみ⑨天神のテーマ⑩血戦の塔⑪押し寄せる恐怖⑫科学は万能（金銭のテーマ）⑬大いなる力を!!⑭マ・ジン⑮うごめく謎の砦⑯回想・水貴との別れ⑰水貴のテーマ⑱べっこう船⑲みやびな女たち⑳迫り来る時間 ㉑お遊びだよ ㉒たのしくやろうぜ!! ㉓フィーバー花丸町（未使用曲） ㉔カニカニ!! ㉕まぬけのテーマ ㉖うらぎりの友情 ㉗ネオンはきえて ㉘まいど！花丸や！ ㉙正義は われに！●ディスク3……①地獄門②神秘なる場所③剣に生き剣に死す④竜王の城⑤地上の神 ニニギ⑥コクビャク⑦地獄の王⑧天神の決意⑨悲しみと憎しみと⑩天の浮き舟の主⑪天の浮き舟⑫高天原を行く⑬高天原の村⑭スバル嘆願!!⑮天の神 アグニ⑯天のはざま・アグニ試練⑰火の勇者ヒガン（決意）⑱闇の大穴⑲地獄へ⑳最終決戦 ㉑合わせ鏡 ㉒放たれた未来へ ㉓天外魔境劇場
作曲：笹川敏行，田中公平，田中あや

エコエコアザラク オリジナル・サウンドトラック

1/25 ■ポリグラム ■2,200円（税込）
■CD POCX-1016



アレンジ・サウンドをメインとした，PS版『エコエコアザラク』オリジナル・サントラ。曲は映画版の音楽の使いまわしでなく，すべてが佐藤天平による書き下ろし。

ゲーム発売元：ポリグラム
収録曲：①赤色仮面舞踏会②Yの予感③闇夜に抱きしめて④堕天使のささやき⑤セーラー服より愛を込めて⑥血の印象⑦エクスタシー⑧氷の微笑み⑨終わらない情景⑩クライシス＆カタルシス⑪死者からの花束⑫仮面の涙⑬Timeless War～傷ついた時代
作・編曲：佐藤天平

バーチャファイター＆バーチャファイター2 ミュージックトラックス

1/31 ■東芝EMI（ユーメックス） ■3,000円（税込）
■CD TYCY-5480～1（2枚組）



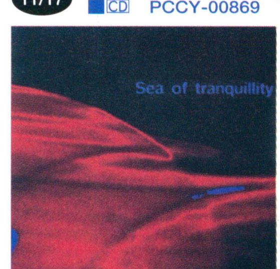
サターン版『バーチャファイター』シリーズのサウンドを，アレンジとオリジナルで楽しめるお買い得盤。ディスク2枚組。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：●ディスク1……①ADVERTIZE②GAME START③JACKY④JEFFRY⑤SARAH⑥KAGE⑦PAI⑧WOLF⑨LAU⑩AKIRA⑪Ending⑫Name Entry⑬演武～新たなる挑戦のはじまり～⑭バーチャファイター2⑮拳的鉄人⑯BLACK CAT MOON⑰神仙舜帝⑱スターフロム香港⑲YOUNG KNIGHT⑳七つの海のフィッシャーマン ㉑葉隠秘伝～非情の掟～ ㉒ESCAPE ㉓樵達の挽歌 ㉔Ride The Tiger ㉕闇からの使者～デュラル～ ㉖CHICAGO ㉗JACKY～V.F.2アレンジバージョン～ ㉘SARAH～V.F.2アレンジバージョン～ ㉙Afterimage ㉚とこしえの一瞬●ディスク2……①GAME START②JACKY③JEFFRY④SARAH⑤KAGE⑥PAI⑦WOLF⑧LAU⑨AKIRA⑩Evolution⑪拳的鉄人⑫BLACK CAT MOON⑬神仙舜帝⑭スターフロム香港⑮YOUNG KNIGHT⑯七つの海のフィッシャーマン⑰葉隠秘伝～非情の掟～⑱ESCAPE⑲樵達の挽歌⑳Ride The Tiger ㉑闇からの使者～デュラル～ ㉒CHICAGO ㉓DURALUMIN
作・編曲：光吉猛修，中村隆之，橋本明子，中野テルヲ，河内和彦

アフターケア

シー・オブ・トランキリティ

11/17 ■ポニーキャニオン ■2,500円（税込）
■CD PCCY-00869



7人のアーティストによる『クリーチャー・ショック』のアレンジ集。宇宙を感じさせるテクノ・サウンド9曲が収録されている。

ゲーム発売元：ヴァージンインタラクティブ
収録曲：①Descent：Marianas／Cloud Horses②Robon／Sonexuno③Cyclotron I -Particle Trails／Hyperprism④Orbit／Gagarin⑤His Immortal Sandcastle／Doris⑥A Madness／The Voltage Brothers⑦33rd Degree Burns／Substance⑧Really Outta Sight／The Voltage Brothers⑨Cyclotron II －The Edge Of Eternity／Hyperprism

アフターケア

イエロー・ブリック・ロード サウンドトラック

12/18 ■シナジー幾何学 ■2,800円（税込）
■CD SYDA-002



ファンタジーAVG『イエロー・ブリック・ロード』のBGMをアレンジ収録。西田正也による個性的かつ優しさあふれる楽曲群が，物語の世界にいざなってくれる。

ゲーム発売元：シナジー幾何学
収録曲：①Y.B.R.のテーマ②ヒキノバシとヴァイオリン③黄色いレンガの道④湖を越えて⑤オズのテーマ⑥ライオンのいたずら⑦気球のワルツ⑧追いかけっこ⑨グリンダを探しに⑩陶器人のおどり⑪カブ村の秘密⑫しのび足⑬底なし沼の笛⑭トロッコで行こう⑮さよなら，オズの国⑯かかしとティンマンとライオン
作・編曲：西田正也

アフターケア／インディーズ

アンジェリーク㊙スペシャルCD 公園のささやき

12/8 ■光栄 ■非売品
■CD



スーファミの『アンジェリーク プレミアムボックス』についている，12センチCD。9人の守護聖たちを演じるのは，CDドラマでおなじみの声優たち。公園のデートで彼らがささやく言葉を，女王補佐官のディアが教えてくれる。

ゲーム発売元：光栄
収録曲：①ディアの言葉②ジュリアスのメッセージ③クラヴィスのメッセージ④ランディのメッセージ⑤リュミエールのメッセージ⑥オスカーのメッセージ⑦マルセルのメッセージ⑧ゼフェルのメッセージ⑨オリヴィエのメッセージ⑩ルヴァのメッセージ⑪ディアの言葉
声の出演：速水 奨，塩沢兼人，林 延年ほか

VIDEO

アイドルプロジェクト第2話「トロピカル♥ディメンション」

1/26 ■ケイエスエス
■VHS JSVA-22751 5,800円（税込）
LD JSLA-22751 5,800円（税込）



リゾート惑星「バリ・ハウィ」にて，未夢とエクセレント・アイドルたちが，水泳大会で大奮闘。大会には，未夢のような人間だけでなく，異星の異形のアイドルたちも参加。優勝は誰の手に？

（カラー30分）
ゲーム発売元：ケイエスエス
声の出演：國府田マリ子，こおろぎさとみ，金丸日向子ほか

ファイアーエムブレム第1巻 アリティアの王子

1/26 ■ケイエスエス
■VHS JSVA-22757 5,800円（税込）
LD JSLA-22757 5,800円（税込）



スーファミ版『ファイアーエムブレム～紋章の謎』を完全アニメ化。この1巻では，第1部の「暗黒戦争編」が忠実に再現されており，旅立ちから，タリス王国の傭兵オグマとの合流までが描かれる。

（カラー30分）
ゲーム発売元：任天堂
声の出演：緑川 光，丹下 桜，加藤精三ほか

ストリートファイターⅡV vol.9／vol.10

1/26 ■アミューズビデオ
■VHS 各5,800円（税込），LD 各4,800円（税込）



Vol.9
■VHS AMS-0069
■LD AML-0009



Vol.10
■VHS AMS-0070
■LD AML-0010

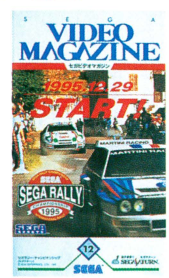
バルログに勝ったケンに興味をひかれたベガは，春麗を倒し，ケンを連れ去る。いっぽう，バイソンの依頼を受けたキャミィは，春麗の父・銅昴をホテルのベランダからつき落とす。そしてついに，リュウにもベガの魔の手がのびていく……。

（カラー50分）
ゲーム発売元：カプコン
収録内容：●vol.9……①第17話「戦慄，暴君の指令」②第18話「美しき暗殺者」●vol.10……①第19話「鉄人への特命」②第20話「秘められた爆発力」
声の出演：羽賀研二，辻谷耕史，横山智佐ほか

アフターケア／インディーズ

セガビデオマガジン12月号

12/1 ■セガ ■非売品
■VHS



『バーチャファイター2』をはじめ，ビッグ・タイトルがそろったビデマガ。開発者インタビューも収録されている。

収録内容：〈セガサターンセレクション〉①バーチャファイター2②セガラリー・チャンピオンシップ③闘神伝S④ハットトリックヒーローS⑤爆笑！吉本クイズ王決定戦DX⑥デラックス人生ゲーム⑦ザ・タワー⑧ダライアス外伝⑨北斗の拳⑩ゴジラ 列島震撼⑪テーマパーク⑫NINKUー忍空ー～強気な奴等の大進撃！⑬真・女神転生 デビルサマナー⑭Jリーグ・プロサッカークラブをつくろう！⑮ガーディアンヒーローズ⑯機動戦士ガンダム⑰ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま⑱NBA JAMトーナメントエディション⑲マジカルドロップ⑳湾岸デッドヒート ㉑BUG！ ジャンプして，ふんづけちゃって，ぺっちゃんこ ㉒日焼けの思い出十姫くり ㉓ファーザークリスマス ㉔クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋 ㉕ガンバード ㉖海底大戦争 ㉗結婚～Marriage ㉘ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース ㉙クリーチャーショック ㉚クォ・ヴァディス ㉛バーチャレーシングセガサターン ㉜ロボピット ㉝ウィザーズ ハーモニー ㉞ブラックファイアー ㉟カオスコントロール～CM（5,000円キャッシュバック・キャンペーン）〈ゲームギアセレクション〉㊱野茂英雄ワールドシリーズベースボール ㊲ゴジラ～怪獣大進撃 ㊳スーパー桃太郎電鉄Ⅲ ㊴NINKUー忍空ー2～天空龍への道 ㊵ルナ～さんぽする学園 ㊶渡辺浩弐のゲームインサイダー（AM2研・SS版『V.F.2』開発チーフ岡安啓司） ㊷インフォメーションコーナー

DataBase ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

	発売日	タイトル	発売元	価格
アルバム	1月予定	アニメイトCDコレクション・ヴァンパイア ハンター	ムービック	3,500円
	2月3日	実況おしゃべりパロディウス オリジナル・ゲーム・サントラ（仮）	キングレコード	2,200円
	2月7日	セガラリー・チャンピオンシップ（サターン・バージョン）（仮）	東芝EMI（ユーメックス）	2,000円
		サムライスピリッツ斬紅郎無双剣・アレンジサウンドトラックス	ポニーキャニオン	2,500円
		リアルバウト餓狼伝説	ポニーキャニオン	1,500円
	2月16日	ツインビー・ボーカルパラダイス～フィーチャリング國府田マリ子（仮）	キングレコード	3,000円
	2月21日	恋の女神つかまえたら	エアーズロック	1,000円
		★パワードール2	NECアベニュー	2,800円
		★コナミ・ゲームサントラシリーズ ヘンリーエクスプローラーズ（仮）	キングレコード	2,200円（予）
		★ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアルFEB.～フィーチャリング早乙女好雄（仮）	キングレコード	2,800円（予）
		★闘神伝2	ソニーレコード	未定
		ドラゴンクエストⅥ～幻の大地・ピアノバージョン	ソニーレコード	2,800円（予）
		★ザ・タワー	東芝EMI（ユーメックス）	2,800円
		ソニック・ザ・ヘッジホッグ（仮）	東芝EMI（ユーメックス）	3,000円
	2月25日	★ガンハザード オリジナル・サウンド・トラック	NTT出版	未定
		★バハムートラグーン オリジナル・サウンド・ヴァージョン	NTT出版	未定
		★三國志DX7・超三國志満漢全席 フォーエバー	光栄	2,800円
		★あすか120%	データム・ポリスター	2,500円
	2月28日	TVアニメ「バーチャファイター」サウンドトラックVol.2（仮）	東芝EMI（ユーメックス）	3,000円
	2月予定	アニメイトCDコレクション・レッスルエンジェルス	ムービック	3,500円
	冬頃予定	サイバーカセットコレクション・ワールドヒーローズ2JET	ムービック	1,980円
	3月21日	★OVAパワードール サントラ	NECアベニュー	2,800円
	4月21日	ドラゴンクエストⅥ～幻の大地・エレクトーンバージョン	ソニーレコード	2,800円（予）
	6月1日	ドラゴンクエストⅥ～幻の大地・ブラスバンド	ソニーレコード	2,800円（予）
	未定	神故に叶わず／鏡	データム・ポリスター	未定
		伝説のオウガバトル・オーケストラバージョン（仮）	データム・ポリスター	未定
		バイオハザード	東芝EMI	未定
ビデオ&LD	1月26日	セガ ソニック・ザ・ヘッジホッグVol.1（VHS／LD）	セガ／タキ・コーポレーション	未定
		バーチャファイターVol.2（レンタル）	セガ／タキ・コーポレーション	9,800円
	2月7日	Selection fromゲームの殿堂（仮）	東芝EMI（ユーメックス）	2,900円
		サムライスピリッツ斬紅郎無双剣（VHS／LD）	ポニーキャニオン	4,800円
	3月1日	OVAパワードール（VHS／LD）	工画堂スタジオ／バップ	5,800円
	3月22日	セガ ソニック・ザ・ヘッジホッグVol.2（VHS／LD）	セガ／タキ・コーポレーション	未定
	3月予定	ファイアーエムブレム～紅の戦士	ケイエスエス	5,800円
		結婚～Marriage・オリジナルアニメビデオPart1（VHS／LD）	小学館プロダクション	未定
	4月予定	バーチャファイターVol.1（セル）	セガ／タキ・コーポレーション	5,800円
		バーチャファイターVol.2（セル）	セガ／タキ・コーポレーション	5,800円
	5月予定	バーチャファイターVol.3（セル）	セガ／タキ・コーポレーション	5,800円
		バーチャファイターVol.4（セル）	セガ／タキ・コーポレーション	5,800円
	6月予定	バーチャファイターVol.5（セル）	セガ／タキ・コーポレーション	5,800円
		バーチャファイターVol.6（セル）	セガ／タキ・コーポレーション	5,800円
	未定	バイオハザード	東芝EMI	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

■発売日変更情報……●ファイアーエムブレム アニメーション・サウンド・トラック（ケイエスエス） 12月22日→3月22日

★とじ込み付録「SUPERSOFT HOT INFORMATION」制作スタッフ……スタジオベントスタッフ（山下 章，仲みゆき，大出綾太，山中直樹，稲垣宗彦，中村京子），煌竜，西部雅子，開田清隆，安部理一郎，倉元一浩，小江哲朗，薮良小路，曳地哲司，八巻将之，マイコンBASICマガジン編集部

PONY CANYON

SCITRON

第3弾開催!!
NEO・GEO フェアー

ARRANGE SOUND TRAX　フェアー対象作品

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
〜ARRANGE SOUND TRAX〜

SNK 新世界楽曲雑技団

ご存じ侍活劇第3弾「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」ストーリーも新たに見参!! SNK開発スタッフによる書き下ろしシナリオをオリジナルキャストで初のCDドラマ化！またリムルル役の桜井智が唄うオリジナルテーマも完全収録！見事なアレンジと曲間に挿入されたCDドラマ、インナーにもSNK開発スタッフによる特別書き下ろし小説やサウンドスタッフの曲解説とサムライの世界観を全て盛り込んだ納得の1枚。

<収録曲>「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」オリジナルドラマSCENE1/（プロローグ）/剣の魂（タイトル）/精進の滝（ガルフォード）/川（橘　右京）/鬼唄（牙神 幻十郎）/男酒（覇王丸）オリジナルドラマSCENE2/獄（服部半蔵）/三途の嘆き（首切り破抄羅）/風､薫る（緋雨　閑丸）/舞闘劇（黒子）/宴舞（千両狂死郎）/寺（花諷院骸羅）オリジナルドラマSCENE3/自然の息吹（ナコルル）/心の鏡（リムルル）/狂態（天草四郎　時貞）/最後の刃（壬無月斬紅郎-1）/無限（壬無月斬紅郎-2）/祭り流れる（スタッフロール）オリジナルドラマSCENE4/あふれる想い〜氷の妖精〜　※歌:桜井智

CD 2.7 ON SALE

◀初回特典▶
特製カセットインデックス



CD:PCCB-00204　¥2,500(税込)

SCITRON 1500 SERIES　フェアー対象作品

リアルバウト
REAL BOUT 餓狼伝説

SNK 新世界楽曲雑技団

「餓狼伝説」最新タイトルが早くも登場。パワーアップしたオリジナルバージョンを全て収録。さらに、キャラクターの魅力を堪能できるボイスコレクション、S.E.コレクションも完全網羅。初回特典は大好評のスーパーピクチャーCD仕様。解説書、楽譜付。

<収録曲>
オリジナルバージョン
S.E.&VOICE COLLECTION

CD 2.7 ON SALE

◀初回特典▶
スーパーピクチャーCD



CD:PCCB-00203　¥1,500(税込)

※実際のジャケットとは異なります。

VIDEO&LD　フェアー対象作品

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

SNK

ゲーム徹底攻略!!このビデオを片手に最強の道を目指せ!! ネオジオゲーム攻略では右に出るものがいない「ネオジオフリーク」編集部監修による最強プレイ。全キャラ修羅、羅刹ごとに攻略、VS斬紅郎、各エンディングやスタッフロールはもちろんのこと、ゲームオリジナル声優総登場の解説もバッチリ収録。

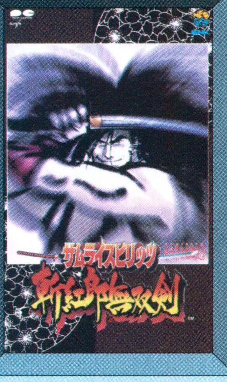
◆ゲームプレイ◆
ネオジオフリーク編集部
ジェイケイ、モリスケ、修羅騎士鷹、ゆーち、ふれいむ

◆声の出演◆
桜井　智、生駒治美、金田美穂、臼井雅基
矢野栄路、稲毛一弘、コング桑田、前塚厚志
新居利光、野中政宏、水津光司、有田洋之

◆音楽◆
新世界楽曲雑技団

◆特典◆
８Ｐ解説書
（LDは4P）

VIDEO&LD 2.7 SALE



カラー/HiFiステレオ
/90分/LDはCLV両面
VIDEO:PCVP-11804
¥4,800(税込)
LD:PCLP-00592
¥4,800(税込)

みなさんお待たせしました　第3弾NEO・GEOフェアー　2.7より開催!

＜サイトロン特製テレカ&キャラクターカード　店頭プレゼントキャンペーン!＞

下記のレコード店にて、2/7発売の作品を始め、SNKのNEO・GEO関連CD･VIDEOの新作･旧作が勢ぞろいするNEO・GEOフェアーを開催!
フェアー期間中、上記の新作3タイトルをメインにサイトロンレーベルのSNK、CD･ビデオ･LDの商品をお買い上げいただいた方に先着でNEO・GEO格闘技ゲーム人気キャラクター(サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣、リアルバウト餓狼伝説)の特製テレカやカードが入ったお楽しみ袋(2枚入り)を¥1,000ごとにひとつずつ店頭でプレゼント!!
新作はもちろん、まだ買ってない作品をこの機会に手に入れよう!(プレゼントキャンペーンは商品がなくなり次第終了いたします。ご了承ください。)
*詳しくは店頭備えつけのチラシをご覧下さい。

NEO・GEOフェアー実施店　*SCITRON FRENDLY SHOP*

●北海道地区…
玉光堂　オーロラ店（札幌）
玉光堂　PASEO店（札幌）
玉光堂　琴似店（札幌）
キクヤ（札幌）
玉光堂四丁目（札幌）
玉光堂　旭川（旭川）
玉光堂　ISM（釧路）
玉光堂　新札幌（札幌）
ヨドバシカメラ札幌店（札幌）
●東北地区…
サイトー楽器（仙台）
B.C.スクラム（仙台）
三野屋郡山（郡山）
柏屋楽器ヨーカ堂（秋田）
成田　本店（青森）
オリエンタルレコード（福島）
日弘楽器（弘前）
天地堂本店（いわき）
MCエンドー（水沢）
ミュージックライブラリー（弘前）
●関東地区…
山野楽器　本店（銀座）
山野楽器　東急東横（渋谷）
山野楽器　小田急店（新宿）
帝都無線　紀伊國屋書店（新宿）
ヨドバシカメラ3号店（新宿）
ムトウ楽器　名店（高田馬場）
すみや　玉川高島屋（二子玉川）
ヤマギワ　ソフト館（秋葉原）
ヤマギワ　B館（秋葉原）
石丸電気　2号店（秋葉原）
石丸電気　3号店（秋葉原）
石丸電気　6号店（秋葉原）
石丸電気　ソフトワン（秋葉原）
ディスクマップ秋葉原（秋葉原）
五番街　東武百貨店（池袋）
ミュージックプラザ
　松井楽器（蒲田）
ヨドバシカメラ八王子店（八王子）
山野楽器 そごう店（八王子）
山野楽器 サンロード店（武蔵野）
新星堂　昭島店（昭島）
新星堂　ヨーカ堂（府中）
新星堂　ルミネ店（立川）
シアル音楽館（横浜）
ヤマギワ　横浜店（横浜）
ヨコハマ音楽館（横浜）
ハマヤ楽器　AV館（横浜）
ヤジマレコード 三笠店（横須賀）
新星堂　武蔵小杉店（川崎）
新星堂　川崎（川崎）
タハラ（相模大野）
タハラ（町田）
鈴木楽器本店（町田）
タハラ本店（厚木）
帝都無線　平塚店（平塚）
すみや 沼津バイパス店（沼津）
すみや　本店（静岡）
エラートバザール店（金沢文庫）
ラオックス（千葉）
新星堂　カルチェ5（柏）
ギンセイ　スカイプラザ（柏）
イトーＭＣ　ららぽーと（船橋）
ヤンレイ（船橋）
ＮＮ中島（伊勢崎）
ヤマギワ（大宮）
ラオックス（南浦和）
エイブル第一家電（川越）
ハナマタ楽器（大宮）
ディスクピア（新潟）
新星堂　駅ビル（松本）
石丸電気（水戸）
石丸電気（筑波）
ギンセイセントラルプラザ（千葉）
ギンセイ（成田）
やすむろ（茂原）
加藤電器（熊谷）
ロケットソフトセンター（神田）
アニメイト池袋（池袋）
レコードショップイイジマ（江戸川）
アニメイト横浜（横浜）
ライオン堂本店（松本）
ライオン堂パルコ（松本）
Gハウス（八王子）
ラオックス（市原）
三成ほていや（本厚木）
マリユスダイヤ地下（横浜）
コタニ（渋谷）
やすな（大宮）
CDショップアポロ（立川）
新星堂土浦WING（土浦）
新星堂宇都宮ロビンソン（宇都宮）
ディスクピア（聖蹟桜ヶ丘）
タワーレコード
　渋谷店2F・J-POP
ディスクマップ大宮アルシェ（大宮）
石丸電気本店（秋葉原）
ダイイチ（高崎）
ムトウ本店（高田馬場）
●中部地区…
ソフトインDio
　ヤマギワナゴヤ（名古屋）
ヤンレイ（名古屋）
濃尾商会（名古屋）
太陽サウンドオン（名古屋）
大須アビーロード（名古屋）
GROOVE本店（名古屋）
中川レコード（一宮）
井野屋（岡崎）
ヤマト楽器（精文館）（豊橋）
イケヤ　文楽館有楽店（浜松）
山蓄　109（金沢）
フクロヤ　戸出（高岡）
新星堂　金沢駅ビル店（金沢）
白揚　本店（四日市）
フクロヤ　二口（富山）
おんがく舎（安城）
シェトワ白揚（四日市）
おんがく舎（一社）
山蓄G1（横川）
新星堂高蔵寺（春日井）
白揚神戸（鈴鹿）
イケヤmusic mart（浜松）
アビスサカエドー（常滑）
●関西・四国地区…
ディスクピア梅田店（大阪）
ディスクピア阪急三番街店（大阪）
ディスクピア日本橋店（大阪）
ワルツ堂　日本橋店（大阪）
ニシヤマナンバウォーク（大阪）
ワルツ堂日本橋第2D店（大阪）
交声堂　千里店（大阪）
ニシヤマ商会　天五店（天神橋）
サンコーイズミヤ枚方店（枚方）
エリート（高槻）
ビーバーレコード
　四条京極店（京都）
星電社　三宮本店（神戸）
ディスクピア三宮店（神戸）
啓林堂　郡山店（大和郡山）
音楽文化堂　市駅店（和歌山）
タマル　本店（高松）
細川レコード（高知）
明屋書店　本店（松山）
フミレコードロサヴィア店（茨木）
音楽文化堂美園店（和歌山）
星電社　姫路本店（姫路）
星電社　明石本店（明石）
姫路レコード相生店（相生）
宮地無線　帯屋町店（高知）
寝屋川フジヤ（寝屋川）
ミヤコ瓢箪山店（瓢箪山）
JEUGIA白梅町店（京都）
ビーバーレコード京宝（京都）
和田デンキ（宇治）
JEUGIA四条店（京都）
JEUGIAポルタ（京都）
JEUGIA高野（京都）
新星堂富山（富山）
ゼルbyタマル（高松）
プラザサントリア（大阪）
エルタマル（高松）
姫路ミヤコ本店（姫路）
マルゼン楽器サンピア店（大阪）
ヤングレコード本店（大阪）
ワルツ堂京橋ダイエー（大阪）
アラオ楽器北野田店（大阪）
アニメショップミヤコ（加古川）
アニメイトベルタ店（大阪）
アニメイト三宮店（神戸）
アニメイト京都店（京都）
ワルツ堂くずは店（枚方）
anミュージックライブラリー（吹田）
大十香里園店（寝屋川）
ディスクピア京都一番館（京都）
●中国地区…
ダイイチ　本店6F（広島）
木原楽器西条（広島）
栗山楽器　本店（岡山）
大森楽器　本店（岡山）
OK無線（山口）
アツタリズム（出雲）
サンモール店（広島）
アニメージュスタジオ（広島）
サンレコード（広島）
演奏堂（山口）
ダイイチDISK CITY（広島）
●九州地区…
ヨシダ楽器本店（福岡）
サウンドベスト電気本店（福岡）
松田楽器（福岡）
川下本店（長崎）
平和堂ジャスコ（長崎）
ミュージックエトー（大分）
リズムレコード（大分）
久米楽器（佐賀）
帝都無線（熊本）
マエダ（福岡）
パズボックス（長崎）
西村ガーディニア（宮崎）
十字屋（鹿児島）
アシーネ原（福岡）

PONY CANYON INC.

お求めはお近くのレコード店で。

山下　章

任天堂やセガが出展しないため，毎年恒例だった正月のラスベガスCES取材は中止に。かわりに温泉で麻雀大会を企画中だとか。

サターン版『ハンター』の秘密？

去年の12月号で「CD-ROMゲーム機に増設RAMを！」と書いたら，早くも興味深いモノを見つけた。「としまえんvsセガサターン」で撮影してきた『ヴァンパイア ハンター』の写真をよく見ると，サターンの拡張スロットに，増設RAMらしきものが付いているのだ。なるほど，RAMが増えているのならば，アニメーション・パターンがケズられずにスムーズに動いていた，というのも納得がいく。あくまでも開発機材なのだろうか，それともカプコンorセガが，増設RAMの発売を検討しているのだろうか。RAMが多いときはパターンがカットされない，そんな『ハンター』にしてほしい……。

ベニー松山

ゲーム制作に追われる毎日。食事中でも入浴中でも，果てはトイレの中まで確認事項の問い合わせ電話が追いかけてくるそうな。

あぶないトコで入手できました……

でたね，『ドラクエVI』。今回は入手秘話ってヤツをいこうかな。

まあこういう仕事だから，メーカーさんに直接お願いして買うってコトは可能なんですよ。今回はあんまり忙しくて買いに行けそうにもないので，事前に山下さんから直接購入依頼をお願いしたワケ。

ところが，12月7日に一応確認の電話をしたところ，「うう，忘れてたよベニー。並べば買えるって」なんて言われちゃって，思わず鼻水が噴きだしそうに。結局は山下マジックで手配してくれたんだけどね。

で，12日現在まだ主人公がホイミを覚えたところ。これじゃVIの意味がないよう。

稲垣宗彦

取材先のセガで，社員となっていた高校時代の級友と，卒業以来の再会。取材そっちのけで昔話に花を咲かせたらしい。

テキスト・アドベンチャーの最高傑作登場か？

まずはWindowsコーナーの補足。『Microsoft Fury³』の製作はTerminal Reality社。『Fury³』が気に入ったら，その原型，同社の『Terminal Velocity』というIBM-PC／AT互換機用ゲームと遊び比べてみると楽しいかも。双方とも，熱いゲームだ。

つぎに注目作の話。アテナのPSソフト『リング・オブ・サイアス』の発表会に行ってきた。作り手のこだわりと熱意，努力がキチンと実を結び，作品に表れている。自画自賛めいた発言になってしまうのだけれど，驚くほどの傑作。次号以降で少しずつ紹介できるはずなので，ホメすぎなのか否か，その目でしかと確認してほしい。

思わぬこぼれ話が聴けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る Final Stage

ファイナル・ステージ

佐久間亮介

ある雑誌に掲載されていたナムコの受付ロボット「受付小町」のグラビアにホレる。あのセクシーな曲線がたまらないんだって。

楽しき日々はもうもどらないのか？

ここ数か月は娯楽としてのゲームを忘れて日々を過ごしていた。そのためかせっかく購入した『ドラクエVI』も，レベル4でストップ。『リッジレーサーレボリューション』はゴキブリカーをセレクトできるようになったとたんに投げ捨て，『バーチャファイター2』もアキラスペシャルができるようになり満足してしまうというアリサマ。『風来のシレン』にいたってはセーブデータすらない。この4作品がおもしろくないわけではない。どれもずば抜けた完成度を誇るものばかり。実際，自分ですべて購入したのだが，損をしたとは思わない。ああ，俺はいったいどうしちまったんだ……？

板場利光

「話のタネになるだろう」と，早朝5時半に新宿へ『ドラクエVI』を買いにいく。でも，いまだに電源を入れたことがないらしい。

ヘッドフォン端子の設置希望！

『レイブレーサー』をプレイするときの楽しみの一つに「BGM選択」がある。僕は，DISK 1のBLUE TOPAZかDISK 2のEUPHORIAのどちらかを選ぶことが多いが，ここで一つ困ってしまうことがある。デラックス筐体でプレイするとスピーカーが遠すぎて，曲が満足に聞けないのだ。とくにEUPHORIAを選ぶと，イントロのボリュームが小さくてまったく聞こえないことも多い。せっかくいい曲なのに……。

もしも『レイブ』の続編をだすときは，ぜひヘッドフォンの端子を付けてほしい。これなら，まわりのゲームの音も気にならないし，一石二鳥だけど……ダメかなあ。

藪良小路

唯一出席していたクザーヌスの講義が早くも終了。まだ12月だというのに脳ミソはすでに春休みに突入しているらしい。

プレステほしい……

最近のヒットは『パネルでポン』。画面下からブロックがせりあがってくる落ちものゲームで，隣り合ったブロックを交換してそろえていくというのが『ぷよぷよ』とまったく異なるところ。ブロックが消えているあいだに，さらに連鎖を仕込める「アクティブ連鎖」も，ひそかにゲームをアツくする要素だ。ロリロリなキャラクターが少々難点だが，連鎖連鎖の大連鎖が味わえるあたりで，周囲でも支持者が増えている。

今後の期待はPSの『デザエモン』。SFC版は1本に数人がかりで連日徹夜でハマった実績があるだけに，PS本体を買う可能性は高い。また部屋が狭くなるのか……。

対戦格闘ゲーム必殺技リスト⑫

ファイティングバイパーズ

■セガ
■アーケード

人気爆発中の『バイパーズ』の隠し技公開第1弾。インストに載っている技もフォローしてあるので，ぜひ活用してほしい。

技表の見かた……→……………レバーを入れる
⇨……………レバーを短く入れる
P，K，G……それぞれのボタンを押す

BAHN

技　名	コマンド	備　考
●立ちパンチ		
拳骨(げんこつ)	P	
●立ちキック		
足蹴(あしげ)	K	
●ミドルパンチ		
弔般(チョウパン)	P+K+G	
鋼肘(はがねヒジ)	⇨⇨+P	
根性肘(こんじょうヒジ)	⇦⇨+P	
鉄山靠(てつざんこう)	⇦⇨⇨+P+K	
●しゃがみパンチ		
座拳骨(ざげんこつ)	⇩+P	
座拳骨(ざげんこつ)	⇩+P+K+G	
●しゃがみキック		
下足蹴(したあしげ)	⇩+K	
●投げ　(すべて敵近く)		
卸金(おろしがね)	P+G	敵壁に背向
●ダウン攻撃　(すべて敵ダウン中)		
特攻(とっこう)	⇧+P	
対曼足蹴(タイマンキック)	⇩+K	
止(とどめ)	⇩+P	
特攻(とっこう)	↑+P	
引導(いんどう)	⇩+PP	
●走り攻撃　(すべて走り中)		
疾走衆賭麗斗(ランニングストレート)	P	
疾走膝(ランニングニー)	K	
跳鬼苦(ホップスピンキック)	⇧+K	ジャンプ同時
滑込鬼苦(スライディングキック)	⇩+K	
奪首鉄山(ダッシュてつざん)	P+K	
疾走膝(ランニングニー)	P+K+G	
疾走竜狗留(ランニングタックル)	P+G	
疾走膝(ランニングニー)	K+G	
疾走飛鬼苦(ランニングジャンプキック)	⬀+K	ジャンプ同時
●インストラクションカードに載っている技		
鉄肘(てつヒジ)	⇨+P	
拳華火(こぶしはなび)	↘+P	
厄挫鬼苦(ヤクザキック)	⬂+K	
仁義撃闘破(じんぎげきとうは)	⬃↘+P	
肘根菩(ヒジコンボ)	⇨⇨+P⇨+P	
超衆賭麗斗(スーパーストレート)	→+P	
壁投(かべなげ)	P+G	敵近く
肘鉄砲(ひじでっぽう)	⇦+P	ガード攻撃

GRACE

技　名	コマンド	備　考
●立ちパンチ		
シングルビート	P	
デュアルビート	PP	
ビートハイキック	PK	
ビートターンレッグ	PKK	
トリプルビート	PPP	
ビートブロックバスター	PPK	
クアッドビート	PPPP	
●立ちキック		
アイスレッグ	K	
クロスキック	K+G	
レッグビート	KP	
ターンレッグ	KK	
●ミドルパンチ		
ブロックスラップ	⇦+P	
ブラックアイス	P+K	
●ミドルキック		
キャメルキック	⬂+K	
キャメルスピン	⬂+KK	
ロングアクシス	⇨+K+G	
ロングアクシスターン	⇨+K+GK	
●しゃがみパンチ		
シットビート	⇩+P	
シットビート	⇩+P+G	
シットビート	⇩+P+K+G	
シットビートスピン	⇩+PK	
●しゃがみキック		
シットキャメル	⇩+K	
シットスピン2	⇩+K+GK	
シットスピン3	⇩+K+GKK	
シットスピン4	⇩+K+GKKK	
シットスピン5	⇩+K+GKKKK	
●投げ　(すべて敵近く)		
スクラッチハート	P+G	敵壁に背向
ウォールスロー	P+G	
●ダウン攻撃　(すべて敵ダウン中)		
スマートダイブ	⇧+P	
スピットキック	⇩+K	
スマートダイブ	↑+P	
●走り攻撃　(すべて走り中)		
ランニングビート	P	
ダッシュブレード	K	
サマーソルトキック	⬁+K	ジャンプ同時
スライディングキック	⇩+K	
ランニングビート	P+K	
ランニングタックル	P+G	
ダッシュコイン	K+G	
ランニングジャンプキック	⬀+K	
●インストラクションカードに載っている技		
バルカンビート	PPPPP	
バルカンレッグ	KKK	
ブレードカッター	⇧⇩+K	
シットスピン	⇩+K+G	
キャメルスピンカッター	⬂+KKK	
ティップスラップ	⇨⇨P	
フランケンシュタイナー	⇩+P+K+G	敵近く&空中
ブロックバスター	⇦+K	ガード攻撃

RAXEL

技　名	コマンド	備　考
●立ちパンチ		
ジャブ	P	
ライトニングアッパー	⇦+P	
ライトスピン	PP	
ジャンプハイキック	PK	
ライトスルー	PPP	
ルックス・ザット・キル	PPK	
●立ちキック		
ハイキック	K	
バックオフ・キック	⇨+K	
バックオフ・ディッチ	KK	
●ミドルパンチ		
アッパー	⬂+P	
ダブルアッパー	⬂+PP	
エルボーカット	⇨+P	
ナックルクロウキック	⇨+PK	
ナックルブラッククロウ	⇨+PP	
●ミドルキック		
ミドルキック	⬂+K	
キックアウェイ	⇨+K	
●しゃがみパンチ		
シットジャブ	⇩+P	
シットジャブ	⇩+P+G	
ローパンチ	⇩+P+K+G	

●しゃがみキック		
ローサイドキック	⇩+K	
スタンディングハイキック	⬇+K	しゃがみ⇨立ち
ロースピンコンボ	⬂+KP⇩+K+G	
●投げ　（すべて敵近く）		
ウォールスクワッシュ	P+G	敵壁に背向
タグハンドウォールクラッシュ	P+G	壁に背中
●ダウン攻撃　（すべて敵ダウン中）		
フライングタスク	⇧+P	
スピットキック	⇩+K	
フライングタスク	⬆+P	
グレイブポスト	⇩⇩+P	
●走り攻撃　（すべて走り中）		
ランニングストレート	P	
ランニングニー	K	
ランニングサマーソルト	⬁+K	ジャンプ同時
ホップスピンキック	⇧+K	ジャンプ同時
スライディングキック	⇩+K	
ランニングストレート	P+K	
ランニングニー	P+K+G	
ランニングタックル	P+G	
ランニングニー	K+G	
ランニングジャンプキック	⬀+K	ジャンプ同時
●インストラクションカードに載っている技		
ライトハンド	⇨+PPP	
スライディングキック	⇩+K+G	
デススピンコンボ	⬂+KP⇨+K+G	
デススピンキック	⇨+K+G	
ギタートラスト	⇨⇨+P	
ウォールスロー	P+G	敵近く
ギタークラッシュ	⇩+P	敵ダウン中
ブロックバスター	⇦+K	ガード攻撃

TOKIO

技　　名	コ　マ　ン　ド	備　　考
●立ちパンチ		
ジャスティスジャブ	P	
オープンチェスト	PP	
オープンスピン	PK	
オープンロール	PPK	
●立ちキック		
ロールキック	K	
カタパルトキック	⇨+K+G	
スピンオフキック	K+G	
スピンオフサンライズ	K+GK	
リアクター	KP	
コンボ・エッジ	KPK	
●ミドルパンチ		
オープンアッパー	⬂+P	
オープンエルボー	⇨+P	
エルボーブロー	⇨+PP	
オープンアッパー	⬊+P	
●ミドルキック		
ミドルキック	⬂+K	
クラッチステップ	⬂+KK	
スナップニー	⇨+K	
ローキック	⬇+K	しゃがみ中
●しゃがみパンチ		
シットジャブ	⇩+P	
シットジャブ	⇩+P+G	
シットジャブ	⇩+P+K+G	
●しゃがみキック		
ローキック	⇩+K	
ロースピンキック	⇩+K+G	
ロースピンパンチ	⇩+K+GP	
●投げ　（すべて敵近く）		
スナップストール	⇦+P+G	
バックウォールラッシュ	P+G	壁近
タグハンドウォールクラッシュ	P+G	壁に背向
●ダウン攻撃　（すべて敵ダウン中）		
イーグルランディング	⇧+P	
スピットキック	⇩+K	
イーグルランディング	⬆+P	
●走り攻撃　（すべて走り中）		
ランニングストレート	P	
ファイヤーダーツ	K	
ランイングトリックス	⬁+K	ジャンプ同時
ホップスピンキック	⇧+K	ジャンプ同時
スライディングキック	⇩+K	
ランニングストレート	P+K	
ファイヤーダーツ	P+K+G	
ランニングタックル	P+G	
ファイヤーダーツ	K+G	
ランニングジャンプキック	⬀+K	ジャンプ同時
●インストラクションカードに載っている技		
オープンアーム	PPP	
オープンアームブロー	⇨+PPP	
カタパルトハイ	⇨+K+GK	
スピンフロート	K+GKK	
スピンコザック	K+G⇩+K	
ロースピンハイ	⇩+K+GK	
ウォールスロー	P+G	敵近く
ブロックバスター	⇦+K	ガード攻撃

SANMAN

技　　名	コ　マ　ン　ド	備　　考
●立ちパンチ		
サンマンパンチ	P	
ワンツーパンチ	PP	
サンマンパンチキック	PK	
ワンツーピーチ	PPK	
●立ちキック		
サンマンキック	K	
サンマンキック	K+G	
●ミドルパンチ		
ダブルアッパーピーチ	⬂+PPK	
ジャックナイフスロー	⬂+P+G	
イグニッションパンチ	⇨+P	
●ミドルキック		
ミドルサンマンパンチ	⬂+K	
●しゃがみパンチ		
ローパンチ	⇩+P	
ローパンチ	⇩+P+G	
●しゃがみキック		
ローサンマンキック	⇩+K	
●投げ　（すべて敵近く）		
スパークスクラッチ	P+G	敵壁に背向
タグハンドウォールクラッシュ	P+G	壁に背向
パワーハンティング	⇩+P+G	壁近く
●ダウン攻撃　（すべて敵ダウン中）		
ピーチバーガー	⇧+P	
メガトンスタンプ	⇩+K	
ピーチバーガー	⬆+P	
●走り攻撃　（すべて走り中）		
サンマンアタック	P	
ランニングピーチボンバー	K	
ホップスピンキック	⇧+K	ジャンプ同時
スライディングキック	⇩+K	
サンマンアタック	P+K	
ランニングピーチボンバー	P+K+G	
サンマンアタック	P+G	
ランニングピーチボンバー	K+G	
ランニングジャンプキック	⬀+K	ジャンプ同時
●インストラクションカードに載っている技		
ワンツーハンマー	PPP	
ジェネレーターパンチ	⇨+PP	
ピーチボンバー	P+K+G	
レッグスロー	⇩+K+G	
エルボースマッシュ	⇨⇨+P	
サンマンナイスカン	P+G	敵近く
ジャイアントスイング	⇦⬃⇩⬂⇨+P	敵近く
ブロックボンバー	⇦+K	ガード攻撃

JANE

技　　名	コ　マ　ン　ド	備　　考
●立ちパンチ		
クラップナックル	P	
ダブルクラップ	PP	
ナックルハイキック	PK	
コンボスイッチアッパー	PKP	
ダブルクラップラッシュキック	PPK	
●立ちキック		
スマートキック	K	
●ミドルパンチ		
トスアッパー	⬂+P	
ダウンスマッシュ	⇨+PP	
ライジングアッパー	⬊+P	しゃがみ中
●ミドルキック		

ミドルスピンキック	⇘+K	
カットニー	⇨+K	
ロースピンキック	⬇+K	しゃがみ中
ニーランチャー	⇩⇨+K	
●しゃがみパンチ		
ローナックル	⇩+P+G	
ローナックル	⇩+P+K+G	
ローナックル	⇩+P	
ローナックルスピン	⇩+PK	
●しゃがみキック		
ロースピンキック	⇩+K+G	
ロースピンキック	⬇+K	
●投げ　（すべて敵近く）		
ウォールスクラッチ	P+G	壁に背向
クリンチニー	K+G	
ウォールストライクニー	K+G	敵壁に背向
●ダウン攻撃　（すべて敵ダウン中）		
ナックルダイブ	⇧+P	
ナックルバット	⇩+P	
スピットキック	⇩+K	
ナックルダイブ	⬆+P	
●走り攻撃　（すべて走り中）		
ランニングナックル	P	
ランニングニー	K	
ホップスピンキック	⇧+K	ジャンプ同時
スライディングキック	⇩+K	
ランニングナックル	P+K	
ランニングニー	P+K+G	
ランニングタックル	P+G	
ランニングニー	K+G	
ランニングジャンプキック	+K	ジャンプ同時
●インストラクションカードに載っている技		
ボディブロー	⇨+P	
トリプルバッシュ	PPP	
ロースピンアップ	⇩+K+GK	
ロースピンコンボ	PP⇩+K	
パワースマッシュ	⇨⇨+P	
トルネードパンチ	⇦⇙⇩⇘⇨+P	
クリンチパンチ	P+G	敵近く
ブロックストレート	⇦+P	ガード攻撃

HONEY

技　　　名	コ　マ　ン　ド	備　　考
●立ちパンチ		
キャットスナップ	P	
ブロックスラップ	⇦+P	
ブロックスラップ	➡+P	
キャットパット	PP	
スナップハイキック	PK	
ウォールザップ	PPP	壁近く
●立ちキック		
ハイキック	K	
●ミドルパンチ		
キャットアッパー	⇘+P	
ハニースイング	⇨+P	
キャットアッパー	⬊+P	しゃがみ中
ハニーワンツー	⇨+PP	
●ミドルキック		
キャットテイル	⇩+K	
ピーチアタック	P+K+G	
●しゃがみパンチ		
ロースナップ	⇩+P+G	
ロースナップ	⇩+P+K+G	
エイ	⇩+P	
エイエイ	⇩+PP	
エイエイエイ	⇩+PPP	
エイエイエイエイ	⇩+PPPP	
エイエイエイエイエイ	⇩+PPPPP	
ロースナップ	⇩+P	
ローパンチローキック	⇩+PK	
●しゃがみキック		
ローキック	⬇+K	
ダブルローキック	⬇+KK	
●投げ　（すべて敵近く）		
バックウォールスロー	⇦+P+G	
フォークスルー	⇩+P+K+G	
バックウォールラッシュ	P+G	敵壁に背向
タグハンドウォールクラッシュ	P+G	壁に背向
バールティングホース	⇗+P	ジャンプ同時
●ダウン攻撃　（すべて敵ダウン中）		
スピンランディング	⇧+P	
スピットキック	⇩+K	
スピンランディング	⬆+P	
●走り攻撃　（すべて走り中）		
ランニングストレート	P	
ランニングニー	K	
ランニングキャットサマー	⇖+K	ジャンプ同時
ホップスピンキック	⇧+K	ジャンプ同時
スライディングキック	⇩+K	
ランニングストレート	P+K	
ランニングピーチアタック	P+K+G	
ランニングタックル	P+G	
ランニングニー	K+G	
ランニングジャンプキック	⇗+K	ジャンプ同時
●インストラクションカードに載っている技		
キャットスクラッチ	PPP	
ハニートリプル	⇨PPP	
スコルピオンアタック	⇘+K	
レッグビート	⇙+KKK	
キャットスラップ	⇨⇨+P	
ウォールスロー	P+G	敵近く
ハニーエアリアル	⇦+P+K+G	敵空中
ブロックボンバー	⇦+K	ガード攻撃

PICKY

技　　　名	コ　マ　ン　ド	備　　考
●立ちパンチ		
ボーダーパンチ	P	
ダブルボーダーパンチ	PP	
パンチコイン	PK	
ワンツーコイン	PPK	
●立ちキック		
ホッピングニー	K+G	
ニー&ハイスピン	KK	
●ミドルパンチ		
アッパー	⇘+P	
●ミドルキック		
スタンディングニー	K	
ミドルスピンキック	⇘+K	
ロケットミサイル	⇙+K	壁に背向
ステップニー	⇨+K	
トーキック	⇩+K	
トー&ハイキック	⇩+KK	
●しゃがみパンチ		
ブロックアッパー	⇦+P	
ローパンチ	⇩+P+G	
ローパンチ	⇩+P+K+G	
ローパンチ	⇩+P	
ローパンチテールキック	⇩+PK	
●しゃがみキック		
テールキック	⬇+K	
●投げ　（すべて敵近く）		
ウォールラッシュ	P+G	敵壁に背向
タグハンドウォールクラッシュ	P+G	壁に背向
デッドエンドダブルニー	⇦⇨+K	敵壁に背向
●ダウン攻撃　（すべて敵ダウン中）		
フライングドルフィンアタック	⇧+P	
モールバッシュ	⇩+P	
フットスタンプ	⇩+K	
ダブルスタンプ	⇩+KK	
フライングドルフィンアタック	⬆+P	
●走り攻撃		
ランニングボードスラップ	P	走り中
ランニングニー	K	走り中
スライディングキック	⇩+K	走り中
フリップキック	K	スライディングキック後, 敵背後
フリップローキック	⇩+K	スライディングキック後, 敵背後
ランニングボードスラップ	P+K	走り中
ランニングボードスラップ	P+G	走り中
フリップキック	K	ダッシュエア後, 敵背後
フリップローキック	⇩+K	ダッシュエア後, 敵背後
●インストラクションカードに載っている技		
ボードバッシュ	PPP	
ダッシュエア	P+K+G	走り中
アッパーハイスピン	↘+PK	
トリプルスタンプ	⬇+KKK	敵ダウン中
ボードスラップ	⇦⇨⇨P	
ウォールスロー	P+G	敵近く
エアグラブ	⇦+P+K+G	敵空中
ブロックニー	⇦+K	ガード攻撃

第13回

輝け！日本ゲーム・ミュージック大賞

1995年下半期GMアルバム総カタログ

協賛：ポニーキャニオン／キングレコード／ソニーレコード／東芝EMI／ビクターエンタテインメント／NECアベニュー／データム・ポリスター／ポリスター／ポリグラム／NTT出版／光栄／日本コロムビア／メディアレモラス／フォルテミュージック／キティレコード／アンティノスレコード／パイオニアLDC／EPICソニー／バップ／ケイエスエス／エアーズロック／ムービック／エニックス／ブロッコリー／メディアワークス／徳間ジャパンコミュニケーションズ／ソフトバンク（順不同）

歌は世につれ，ゲームはGMにつれ——。
あなたの胸に刻み込まれたあのGM。涙なくしては聴けないこのGM。
みなさんからの投票と，アルバムのセールス・データをもとに，
栄えある95年下半期の日本GM大賞を決定していきます。
最後の応募規定にしたがって，ぜひあなたもご投票ください。

第1回 ゲーム・ミュージック大賞

大賞　ザ・スキーム／古代祐三
2位　ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.1「ワルキューレの伝説」
3位　ミュージック・フロム・イースIII

第2回 ゲーム・ミュージック大賞

大賞　交響組曲ドラゴンクエストIV／すぎやまこういち
2位　スーパー忍&ワークス／古代祐三
3位　イースIII　J.D.K.SPECIAL

第3回 ゲーム・ミュージック大賞

大賞　パロディウスだ！～神話からお笑いへ
2位　ファルコム・スペシャルBOX'91
3位　アフターバーナー／S.S.T.BAND

第4回 ゲーム・ミュージック大賞

大賞　ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.4「ドラゴンセイバー」
2位　アクトレイザー／古代祐三
3位　ファイナルファンタジーIV・オリジナル・サウンド・バージョン

第5回 ゲーム・ミュージック大賞

大賞　ファイナルファンタジーIV・ミニマムアルバム
2位　ストリートファイターII・イメージアルバム／アルフ　ライラ
3位　ファルコム・スペシャルBOX'92
（特別大賞　ファイナルファンタジーIV・オリジナル・サウンド・ヴァージョン）

第6回 ゲーム・ミュージック大賞

大賞　ロマンシング　サ・ガ　オリジナル・サウンド・ヴァージョン
2位　ゼクセクス／コナミ矩形波倶楽部
3位　アウトラン／S.S.T.（G.S.M.1500名盤シリーズ）

第7回 ゲーム・ミュージック大賞

大賞　交響組曲「ドラゴンクエストV」天空の花嫁／すぎやまこういち
2位　ファイナルファンタジーV・オリジナル・サウンド・ヴァージョン
3位　ストリートファイターII～春麗飛翔伝説

第8回 ゲーム・ミュージック大賞

大賞　餓狼伝説2／新世界楽曲雑技団
2位　超兄貴～兄貴のすべて／葉山宏治
3位　ベアナックルII／古代祐三

第9回 ゲーム・ミュージック大賞

大賞　サムライスピリッツ／新世界楽曲雑技団
2位　餓狼伝説スペシャル／新世界楽曲雑技団
3位　聖剣伝説2・オリジナル・サウンド・ヴァージョン

第10回 ゲーム・ミュージック大賞

大賞　ファイナルファンタジーVI・オリジナル・サウンド・ヴァージョン
2位　ばよえ～ん!!　～ザ・メガトラックス・オブ・ぷよぷよCD
3位　ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.11「リッジレーサー」

第11回 ゲーム・ミュージック大賞

大賞　極上パロディウス
2位　真サムライスピリッツ　—サイトロン1500シリーズ—
3位　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94　—サイトロン1500シリーズ—

第12回 ゲーム・ミュージック大賞

大賞　クロノ・トリガー　オリジナル・サウンド・ヴァージョン
2位　ツインビーヤッホー！～オリジナル・ゲーム・サントラ
3位　ヴァンパイア ハンター・アーケードゲームトラック

ゲーム・ミュージック大賞1995年下半期

ノミネート作品一覧

〈ゲーム・ミュージック・アルバム総カタログ'95下半期〉

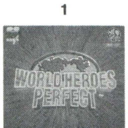
'95年7月1日から'95年12月31日までのあいだに発売された，すべてのGMアルバムをノミネート作品とします。価格は税込み表示になっています。

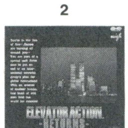
●ポニーキャニオン

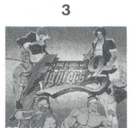
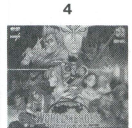
No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
1	ワールドヒーローズパーフェクト／ADK SOUND FACTORY —サイトロン1500シリーズ— CD PCCB-00185:1,500円 95.7.21	オリジナル・バージョン全44曲+VOICE & S.E.COLLECTION	
2	エレベーターアクションリターンズ／ZUNTATA —サイトロン2000シリーズ— CD PCCB-00186:2,000円 95.7.21	〈PROLOGUE〉①RUSH ACTION②〈EPISODE I —Steal Encounter—〉③D・E・F④RED AFTER IMAGE⑤MESSAGE FROM 1998〈EPISODE II —Contact—〉⑥FEEDBACK⑦COLORS OF NIGHTS〈EPISODE III —Rush & Silence—〉⑧SIDE BY SIDE⑨I CAN ONLY THINK IN JOB⑩BREAK BEAT／他	
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95／新世界楽曲雑技団 —サイトロン1500シリーズ— CD PCCB-00187:1,500円 95.8.19	オリジナル・バージョン全22曲+VOICE & S.E.COLLECTION	
4	ワールドヒーローズパーフェクト〜アレンジサウンドトラックス〜/ADK SOUND FACTORY CD PCCB-00188:2,500円 95.8.19	①地獄の炎刃②鳥獣三軍③聖なる氷塊④マンモスでゴー⑤SIRIUS RISING⑥TED⑦HALO IN ASIA⑧THE FOREIGNER〜KITTEN EXPRESS⑨SYMPHONY OF EVIL#⑩BIG CITY〜それを愛と信じて〜⑪ZEUS作品8 APPASSIONATO⑫MUDER-D-ACT 2⑬LOVE FOREVER	
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95〜アレンジサウンドトラックス〜／新世界楽曲雑技団 CD PCCB-00189:2,500円 95.9.21	①K・O・F'95②FUNKY ESAKA③嵐のサキソフォン④慮⑤CLUB-M⑥Desert Requiem⑦リュウコとケン⑧戦慄のドラ⑨地を這うベース⑩HALとベースとメロディーと⑪ギターとオメガとルガールと⑫MY LOVE〜元気を出して〜⑬SUN SET SKY part VI〜LIEBE〜⑭Song of Fighters'95	
6	豪血寺外伝〜最強伝説 —サイトロン1500シリーズ— 1,500円（税込） CD PCCB-00190:1,500円 95.9.21	オリジナル・バージョン全32曲+VOICE & S.E.COLLECTION	
7	パルスター —サイトロン1500シリーズ— 1,500円（税込） CD PCCB-00192:1,500円 95.10.21	オリジナル・バージョン全18曲+ネオジオCDバージョン全18曲+S.E.COLLECTION	
8	ソニックウイングス3 —サイトロン1500シリーズ— CD PCCB-00193:1,500円 95.10.21	オリジナル・バージョン全25曲+ボーナス・トラック（SONIC WINGS 3—Non-Stop Mix—〜NEO・GEO CD Version／DEAD SHIMOTAGANA—RADIO MIX—〜Taken from Sonic Wings 2）+S.E. & VOICE COLLECTION	
9	デンジャラス・カーブス／ZUNTATA —サイトロン2000シリーズ— CD PCCB-00194:2,000円 95.10.21	①WATCH OUT RED CAR〜BEACH THE BOMB Version〜②TITLE DEMO③SELECT④DANGEROUS CURVES⑤SBS595⑥WATCH OUT RED CAR#2⑦10 COUNT⑧LAUGHING CLOWN⑨WATCH OUT RED CAR⑩J-CURVES⑪GOAL⑫MAGIC TOUCH⑬NAME ENTRY⑭GAME OVER⑮LAUGHING CLOWN⑯MAGIC TOUCH	
10	天外魔境真伝 —サイトロン1500シリーズ— CD PCCB-00191:1,500円 95.11.17	オリジナル・バージョン全33曲+ネオジオCDバージョン8曲+VOICE & S.E.COLLECTION	
11	マジカルドロップ・ダンクドリーム'95／GAMADELIC —サイトロン1500シリーズ— CD PCCB-00195:1,500円 95.11.17	マジカルドロップ・アレンジ・バージョン6曲+ダンクドリーム'95・アレンジ・バージョン1曲+マジカルドロップ・オリジナル・バージョン全12曲+ダンクドリーム'95・オリジナル・バージョン16曲+VOICE & S.E.COLLECTION	
12	パズルボブル・逆鱗弾 etc.〜WELCOME TO Karu. LAND〜／ZUNTATA —サイトロン2000シリーズ— CD PCCB-00196:2,000円 95.11.17	V.C.O.LAND-SCENE1-／逆鱗弾／パズルボブル／あっかんべぇだぁ〜／カプリチオ+恋はマジック（あっかんべぇだぁ〜・アレンジ・バージョン）+パオパオ島へ行こう！〜with J.A.M.〜（パズルボブル・アレンジ・バージョン）	
13	餓狼伝説シンフォニック・サウンドトラックス CD PCCB-00197:2,500円 95.11.17	〈フル・アレンジ〉①餓狼伝説タイトル②クリキントン③パスタ④タイ南部の伝えたい新しい詩⑤炎龍神⑥ソウルに行こう！⑦中国四千年の歴史とはいかに⑧Kiss Me♥⑨働く闘牛士⑩ギースにしょうゆ⑪パンドラの箱より第1番「遭遇」⑫餓狼伝説エンディング	
14	侍魂シンフォニック・サウンドトラックス CD PCCB-00198:2,500円 95.11.17	〈フル・アレンジ〉①侍魂タイトル②男道③自然の宴 春④静寂⑤騎士⑥黒鮪⑦月の花⑧続 舶来女⑨王虎⑩邪神⑪暗黒⑫侍魂エンディング	
15	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣／新世界楽曲雑技団 —サイトロン1500シリーズ— CD PCCB-00200:1,500円 95.12.16	オリジナル・バージョン全30曲+VOICE & S.E.COLLECTION	
16	がんばれギンくん —サイトロン1500シリーズ— CD PCCB-00202:1,500円 95.12.16	「ゴージャスバージョンいわゆるアレンジ」3曲+「そのまんまバージョンいわゆるオリジナル」27曲	

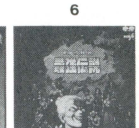
●キングレコード

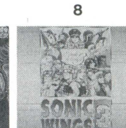
No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
17	ツインビーカラオケパラダイス CD KICA-7663:2,500円 95.7.5	〈OPENING〉①風の贈り物〈LUCKY SOLO TRACK〉②Challenge③冬時間④サンクチュアリ〈PASTEL DEBUT TRACK〉⑤HOLIDAY⑥わたしがウィンビー！⑦星を往く船〜paradiseバージョン〜⑧Silver Night〈DREAMY DUET TRACK〉⑨はい！うえした⑩ザ・ビギン〜冒険のはじまり〜／他	［企画部門］
18	CDドラマ・英雄伝説III〜白き魔女〜「わかたれた湖」 CD KICA-1163:2,800円 95.7.21	①片思い②第1章「ラグピック村の再会」③第2章「国王キャラック」④第3章「ハイゼン」⑤最終章「怪傑ワイルドキャット団」⑥CDオリジナルストーリー「金の短剣 銀の短剣」	［企画部門］
19	ステレオドラマ「もっと！ときめきメモリアル」JUL.〜フィーチャリング虹野沙希 CD KICA-7664:2,800円 95.7.21	ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアル第2話「体育祭」①第一回「ど根性！炎のスカウト」②第二回「乗り切れ！スタジアム」③第三回「おおマジ!?特訓開始！」④第四回「大逆転!?土壇場の混合リレー」⑤女々しい野郎どもの詩⑥convenience story／他	［企画部門］
20	矩形波倶楽部Pro-fusion〜ツインビーヤッホー！〜 CD KICA-7669:2,800円 95.7.21	①Twin Flight②君に会うために…③Sky Swimming④すっごーい！⑤海のかなたへ⑥レッツ・チャレンジ！⑦バルル〜ンのマーチ⑧空中回廊⑨油断しないでねっ！⑩Dancing Toys	

1


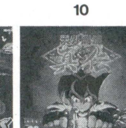
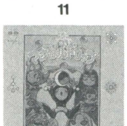
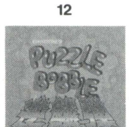
2


3

4

5

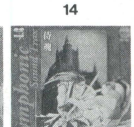
6

7

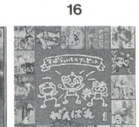
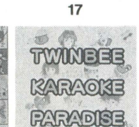

8


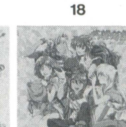
9

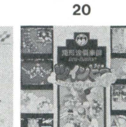

10

11

12


13

14

15

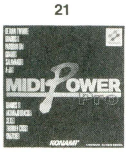
16

17


18

19

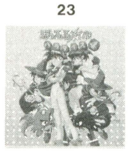
20


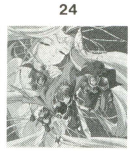
21	MIDI POWER Pro～ベストセレクション CD KICA-7670:3,800円 95.8.4	●CD……出たな!!ツインビー／グラディウスII／パロディウスだ！／グラディウス／沙羅曼蛇／A-JAX／グラディウスIII／悪魔城ドラキュラ／ゼクセクス／サンダークロス／スナッチャー●フロッピーMIDIデータ……出たな!!ツインビー（SC-55バージョン）4曲，スナッチャー（SC-88バージョン）3曲	
22	Funny Funny Little Girl CDシングル KIDA-110:1,000円 95.8.4	①Funny Funny Little Girl②月影におやすみ③Funny Funny Little Girl（カラオケ）④月影におやすみ（カラオケ）	企画部門
23	ぽっぷるメイルパラダイス4 CD KICA-1164:2,800円 95.8.23	①ぱっぱらナイルのとばっちり②ぱっぱらナイルがあらわれて③ぱっぱらナイルを追いかけろ④ぱっぱらナイルを懲らしめろ⑤オマケ劇場⑥GAME OVER	企画部門
24	ミュージック・フロム・風の伝説ザナドゥII CD KICA-1165～6（2枚組）：3,800円 95.8.23	●ディスク1……オリジナル・バージョン52曲●ディスク2……オリジナル・バージョン24曲＋アレンジ・バージョン（SUPPEMACY TITLE／HARD PRESSURE／SEA BREEZE TOWN／BLIND MAN～OVER THE DESERT／BRAVE OF BLAZE～IMMOVABLE FOSSIL）	
25	ステレオドラマ「もっと！ときめきメモリアル」AUG.～フィーチャリング清川 望 CD KICA-7665:2,800円 95.8.23	ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアル第3話「夏休み」①第1回「燃えるぜ！サマーバケーション」②第2回「ドドンと！夏祭り」③第3回「メラメラ！恋のジェラシー」④第4回「かならず！愛は勝つ」⑤ときめきのプリズム⑥おしゃべりピアス～清川 望編～⑦清川 望セリフ集／他	企画部門
26	CDドラマ「ツインビーヤッホー！～ふしぎの国で大あばれ!!」 CD KICA-7671:2,800円 95.8.23	〈ドラマ第1話〉①「救いを求めてきた妖精」part1～捕らわれたメロディ女王～②「救いを求めてきた妖精」part2～悪の手に落ちたハープ～〈ドラマ第2話〉③「しあわせのハープを取り戻せ！」part1～立ちはだかるシューティングスター～④「しあわせのハープを取り戻せ！」part2～ナンセンス大公をやっつけろ！／他	企画部門
27	ツインビー対戦ぱずるだま～フィーチャリング メローラ姫 CD KICA-7672:2,500円 95.8.23	オリジナルPCMサントラ全23曲＋フィーチャリング・トラック（乙女の休日～プロローグ～／乙女の休日）＋実況！対戦ぱずるだま'95（ベルには，大ベルと小ベルがあるのよ ／たて・よこ・カギ型）	
28	CDドラマ「風の伝説ザナドゥII」ヒロイン達の誕生日 CD KICA-1167:2,800円 95.9.21	①第1話・リュミナの誕生日②第2話・ソフィアの誕生日③第3話・ピュラーの誕生日④第4話・メルティナの誕生日⑤CDオリジナルストーリー・衝撃の告白 ダイモスの誕生日⑥いつの日かこの愛を～ボーカル・バージョン～	企画部門
29	ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアルSEP.～フィーチャリング朝日奈夕子 CD KICA-7666:2,800円 95.9.21	ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアル第4話「修学旅行」①第1回「ウキウキ！いい日旅立ち」②第2回「お手上げ！愛の押し売り」③第3回「ソワソワ！ラブ・チャンス」④第4回「負けるな！愛のバトル」⑤アンテナ・ライフ⑥おしゃべりピアス～朝日奈夕子編～／他	企画部門
30	ウィンビーのネオシネマ倶楽部3～ときめき編 CD KICA-7674:3,000円 95.10.5	①SKY SWIMMING（『ツインビー ヤッホー！』より）②SPACE ROMANCER（『謎の壁ブロックくずし』より）③LAVENDER（『ポリスノーツ』より）④PRECIOUS TIME（『沙羅曼蛇』より）⑤FOREVER BLUE（『スナッチャー』より）⑥CRYSTAL MORNING（『バブルシステム』より）／他	
31	ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアルOCT.～フィーチャリング館林見晴 CD KICA-7667:2,800円 95.10.25	ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアル第5話「クリスマス」①第1回「それぞれのクリスマス」②第2回「背中で泣いたクリスマス」③第3回「擦れ違いのクリスマス」④第4回「白いクリスマス」⑤フィフネルの宇宙服⑥おしゃべりピアス～館林見晴編～⑦館林見晴セリフ集／他	企画部門
32	ときめきメモリアル オリジナル・ゲーム・サントラ プレイステーション版 CD KICA-7675～6（2枚組）：3,800円 95.10.25	●ディスク1……オリジナル・バージョン64曲●ディスク2……オリジナル・バージョン51曲	

33	ミュージック・フロム・イース リニューアル CD KICA-1168:3,000円 95.10.25	①FEENA②FOUNTAIN OF LOVE③THE SYONIN④TEARS OF SYLPH⑤FIRST STEP TOWARDS WARS⑥PALACE⑦HOLDERS OF POWER⑧PALACE OF DESTRUCTION⑨BEAT OF THE TERROR⑩TOWER OF THE SHADOW OF DEATH⑪THE LAST MOMENT OF THE DARK⑫FINAL BATTLE⑬REST IN PEACE⑭THE MORNING GROW⑮SEE YOU AGAIN／他	
34	ぽっぷるメイルパラダイス5 CD KICA-1169:2,800円 95.10.25	①第9話「マッハキッドの孫二人」②第10話「そんなこんなの大混戦」③第11話「目指せ，宝島！」④第12話「パラダイスなんていらない」⑤オマケ劇場⑥ONLY ONE	企画部門
35	ツインビーパラダイス／サウンドファンタジア CD KICA-7677:3,000円 95.11.3	①風の贈り物（出たな!!ツインビー）②Magical Melody（ツインビー ヤッホー！）③勇気ある前進（Pop'nツインビー）④Twin Memories（Pop'nツインビー）⑤暁の女神（ツインビー～レインボーベルアドベンチャー）⑥熱いぞ！マグマベース（Pop'nツインビー）／他	
36	パーフェクトセレクション・コナミ・シューティング・バトルII／柴田直人プロジェクト CD KICA-1171:3,000円 95.11.22	①PRELUDE OF LEGEND（グラディウスIII）②CROSS POINT（A-JAX）③LOOK FOR A FORTLESS（A-JAX）④TRY TO STAR（グラディウスIII）⑤COLONY（アクスレイ）⑥CRYSTAL CLEAR（ゼクセクス）⑦FIRST ATTACK（サンダークロス）⑧GIVE MY HEART TO YOU（ゴーファーの野望 エピソード2）⑨腎臓ステージ（ライフフォース）⑩FARAWAY（トライゴン）	
37	ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアルNOV.～フィーチャリング如月未緒 CD KICA-7668:2,800円 95.11.22	ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアル第6話「告白」①第1回「勝負！冬のデート」②第2回「哀しき冬の終わり」③第3回「告白，ラストチャンス」④第4回「そして……メモリアル」⑤さよなら日記～友達失格～⑥おしゃべりピアス～如月未緒編～⑦如月未緒セリフ集⑧きらめき高校投書箱ぱーと6	企画部門
38	CDドラマ TARAKOぱっぱらパラダイス CD KICA-1170:2,800円 95.11.22	①第1話「海に叫べば!?」②第2話「賞金稼ぎが賞金もらって，なぜ悪い？」③第3話「これが具なしがゆのコクと味!?」④第4話「クサいにおいは，もとからタタなきゃダメ!!」⑤最終話「ふにゅふにゅは，最高位の魔法でぇい!!」⑥思い出より遥かに	企画部門
39	だきしめてよ／Yesterday Once More／長沢ゆりか CDシングル KIDA-7604:1,000円 95.11.22	①だきしめてよ②Yesterday Once More③だきしめてよ（カラオケ）④Yesterday Once More（カラオケ）	企画部門
40	もっと！モット！ときめき／二人の時～forever～／金月真美 CDシングル KIDA-7605:1,000円 95.11.22	①もっと！モット！ときめき②二人の時～forever～③もっと！モット！ときめき（カラオケ）④二人の時～forever～（カラオケ）	企画部門
41	Crescendo／長沢ゆりか CD KICA-7678:3,000円 95.12.6	①花が咲いた②Kiss③だきしめてよ～albumバージョン④彼には彼女がいたから⑤My Dear…⑥Yesterday Once More⑦瞳はVenus～remix～⑧Heaven Day⑨LOVING YOUが抱き締めてる⑩あなたを	企画部門
42	アイドル伝説／ウィンビー CD KICA-7679:2,500円 95.12.6	①Sound Collage・MORNING②発熱ブラックホール③Sound Collage・BRANCH④ファースト・デイト⑤Sound Collage・EVENING⑥悩んだっていいじゃない⑦Sound Collage・NIGHT⑧片思い・雨上がり⑨Sound Collage・MIDNIGHT⑩続・わたしがウィンビー	企画部門
43	國府田マリ子のRadio Canvasスペシャル CD KICA-7680:1,500円 95.12.6	①db-FM program②db-FMのテーマ「Talk to me」③db-FMのテーマ「Talk to me」（off Vocal）	企画部門
44	ファルコムスペシャルBOX'96 CD KICA-9026～8（3枚組）：6,800円 95.12.21	●ディスク1……CDドラマ「イースV～失われた砂の都ケフィン」●ディスク2……CDドラマ「ブランディッシュ外伝」●ディスク3……ファルコム・ミュージック・コレクション（『開発コードネームVT』／英雄伝説IV／ザナドゥ／リバイバルザナドゥ／ブランディッシュリニューアル／英雄伝説IIIリニューアル／『英雄伝説III』未収録曲）	企画部門

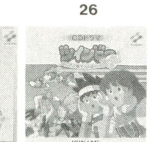
21


22


23


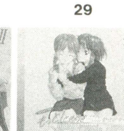
24


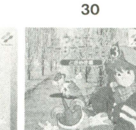
25


26


27

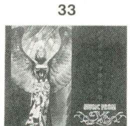

28

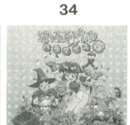

29


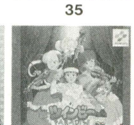
30


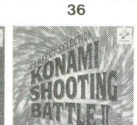
31


32

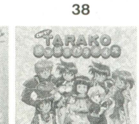

33


34


35


36


37


38


39


40


No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
45	ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション CD KICA-7681～2（2枚組）：4,200円 95.12.21	●ディスク1……①SMILE（片桐彩子）②内気な眠り姫（美樹原愛）③SHAKE！SHAKE！SHAKE！（伊集院レイ）④彼女のように～she's a sunny side～（鏡　魅羅）⑤だからっ！（藤崎詩織）／他●ディスク2……①ときめき（藤崎詩織）②恋愛物語入門①初歩の初歩（十一夜恵）／他	［企画部門］
46	ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアルDEC.～フィーチャリング古式ゆかり CD KICA-7683:2,800円 95.12.21	ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアル第7話「花火大会」①第1回「思い出の花火大会」②第2回「必殺の潜入作戦」③第3回「空前の捜索作戦」④第4回「最後の夏の夜」⑤観覧車にのって⑥おしゃべりピアス～古式ゆかり編～⑦古式ゆかりセリフ集⑧きらめき高校投書箱ぱーと7	［企画部門］

●ソニーレコード

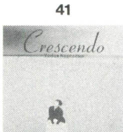
No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
47	サイバーボッツ・アーケードゲームトラック CD SRCL-3274～5（2枚組）：3,200円 95.8.2	●ディスク1……オリジナル・バージョン28曲+Voice Collection ●ディスク2……オリジナル・バージョン25曲+Voice Collection	
48	ストリートファイターZERO・アーケードゲームトラック CD SRCL-3297:2,000円 95.8.21	オリジナル・バージョン35曲+Voice & SE & Announce Collection	
49	魔天伝説 リアル・ディメンション・ミュージック CD SRCL-3446:2,000円 95.11.22	①オープニング組曲②フィールド「誰もいない街」③フィールド「魔天伝説」ベル・ヴァージョン④フィールド「自然」⑤フィールド「ルンバ」⑥フィールド「魔天伝説」エレピ・ヴァージョン⑦フィールド「魔天伝説」ストリングス・ヴァージョン⑧フィールド「城」／他全31曲	
50	東京ダンジョン　ゲーム・サウンドトラック CD SRCL-3447:2,800円 95.11.22	①Theme of the Tokyo Dungeon②Cyber Space Landing③Review Resolution④First Confusion⑤Operation One⑥Disturbance⑦Sword Break⑧Wind Blow⑨Far From West⑩Damage Blue⑪By Myself	
51	マーヴル・スーパーヒーローズ CD SRCL-3448:2,000円 95.12.1	オリジナル・バージョン全46曲	
52	ロックマン　ザ・パワーバトル　アーケードゲームトラック CD SRCL-3451:2,000円 95.12.1	オリジナル・バージョン31曲+S.E. COLLECTION+VOICE COLLECTION	
53	すぎやまこういち交響組曲「ドラゴンクエストVI～幻の大地」 CD SRCL-2737～8（2枚組）：3,800円 MD SRYL-7230～1（2枚組）：3,800円 95.12.21	●ディスク1……オーケストラ・ヴァージョン15曲 ●ディスク2……オリジナル・ヴァージョン全30曲	

●東芝EMI

No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
54	セガラリー・チャンピオンシップ "IGNITION" CD TYCY-5438:3,000円 95.7.19	①MY DEAR FRIEND,RALLY②CONDITIONED REFLEX③GETTING MUDDY④POWER GAMES⑤RECKLESS RUNNING⑥IGNITION⑦DESERT LAND⑧WELCOME TO SEGA RALLY	
55	バーチャファイター2・ダンシングシャドウズ CD TYCY-5449:3,000円 95.7.26	①Dancing Shadow（サラ）②Believe In Love（ジャッキー）③あの波を越えて（ジェフリー）④夏の嵐（アキラ）⑤Oh,My Shinin'Star（パイ）⑥誰も知らない（カゲ）⑦CHAIN REACTION（ウルフ）⑧金色の雨（ラウ）⑨Winner or Loser（リオン）⑩届かない心抱いて（デュラル）⑪崑崙の夢（シュン）	［企画部門］
56	bicycle CD TOCT-4014:2,000円 95.7.26	①風　吹いてる②自転車で海っ。③子守歌④TOYDOLL⑤LOVED YOU⑥cry⑦cry—reprise—	［企画部門］
57	LUNAR ETERNAL BLUE ルナティック・パレードVol. 2 CD TYCY-5452:2,800円 95.9.13	①正義の使者"仮面の白騎士"参上!!②ドラマ「はじめてのチュウ♥」の巻③らぶらぶ・ふぁにい④おれ様はナルだ!!⑤ドラマ「ドッキン！うれしはずかし初デート」の巻⑥ジーン⑦魔導の調べ⑧激闘～Battle No.2～⑨ドラマ「ルーシアの人生相談!?」の巻⑩HONKY TONK LUCIER	［企画部門］
58	超兄貴ショー CD TYCY-5456:2,800円 95.9.27	①ふんどし男丸②超兄貴ショー（ドラマ）③電気的再混合男　参上④超兄貴ショー⑤The Goggle Eyes⑥超兄貴ショー⑦That's a Techno！⑧超兄貴ショー⑨Au?⑩超兄貴ショー⑪奥さん米屋です⑫超兄貴ショー⑬Revenge of muscle⑭超兄貴ショー⑮贋造は落石に劣るボサノヴァ⑯超兄貴ショー	［企画部門］
59	ストリートファイターIIV オリジナル・サウンドトラック CD TOCT-9195:2,500円 95.9.27	①リュウ＆ケンのテーマ②老仙人の慈愛③溢れる好奇心④リュウだってたまには……⑤暖かき流れ⑥幼き日への想い⑦酒場の乱闘⑧焦燥—熾烈な闘い⑨気ままな散策⑩旅立ち⑪ケンの甘いかほり⑫お調子者⑬天空を駈ける激闘⑭乙女の祈り⑮遙かインドの地は遠く／他	［企画部門］
60	今，明日のために CDシングル TODT-3572:1,000円 95.10.18	①今，明日のために②LONELY BABY	［企画部門］
61	くちびるの神話 CDシングル TODT-3557:1,000円 95.10.25	①くちびるの神話②一千一秒の秘密③くちびるの神話（オリジナル・カラオケ）④一千一秒の秘密（オリジナル・カラオケ）	［企画部門］
62	wild vision／林　浩治 CDシングル TODT-3599:1,000円 95.11.22	①wild vision②black sun	［企画部門］
63	Memories of PHANTASMAGORIA CD TOCT-9262:3,000円 95.11.29	①Memories of PHANTASMAGORIA②Rainy Mashroomville③North Pole City④Claus Town⑤Skating Rink⑥Moonshine⑦Halloween of Ghost Town⑧Cookie Town⑨Planetarium⑩Laid Back Bakery⑪Meteor Hill⑫Glassy Ocean⑬Neptune City⑭Altair Saloon⑮Claus Town#2／他	
64	TVアニメ「バーチャファイター」サウンドトラックVol. 1　心象八星 CD TYCY-5460:3,000円 95.12.20	①wild vision②くちびるの神話③晌遏行云④IN LOVE⑤損人利己⑥宝玉⑦OVAL CORSE⑧南無⑨光彩陸離⑩COOL GUY⑪TECHNICAL MERIT⑫MASQUERADE⑬危急存亡⑭天差地远⑮前途洋々⑯DANGEROUS ZONE⑰HEART WARMING⑱CHASER⑲片鱗⑳JUSTICE ㉑BRAIN WASH ㉒NEW YORK CITY／他	［企画部門］
65	聖夜物語 CD TYCY-5474:2,500円 95.12.25	①Prologue②ORIGIN③Opening Intro④Opening⑤Holy boyhood⑥Shiny FLAG⑦Funny DAYS⑧FOREST⑨LET IT GO！⑩Stairway to DARK⑪STRAY SARDINE⑫The Den of PILATES⑬ROSTARL⑭BEGOLIAN⑮BREATHLESS⑯CONROLE⑰The BEYOND⑱GOD FOR SAKEN⑲The Virgin RENA／他	

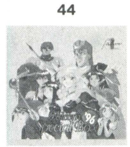
●ビクターエンタテインメント

No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
66	ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.21「グレートスラッガーズ」 CD VICL-15045:1,500円 95.9.21	オリジナル・バージョン全15曲+エレクトーン・メドレー+応援歌エレクトーン・メドレー	

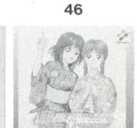
41


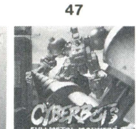
42


43


44


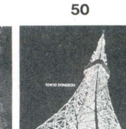
45


46


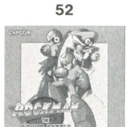
47


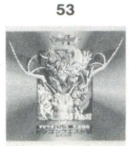
48

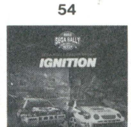

49

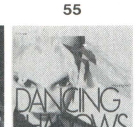

50


51


52


53


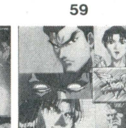
54


55


56


57


58


59


60


No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
67	ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.22「ガンバレット」 CD VICL-15046:1,500円 95.9.21	①バキューン〜ガンバレットのテーマ〜ちゃらっちゃら②娯楽の殿堂Part1（おやじのテーマ）③娯楽の殿堂Part2（おやじVSピラニア編）④娯楽の殿堂Part3（おやじVS蜂編）⑤娯楽の殿堂Part4（おやじVS火山編）⑥娯楽の殿堂Part5（タイムアタック編）／他	
68	ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.23「サイバーサイクルズ」 CD VICL-15047:1,500円 95.10.21	①DEMO②ENTRY③Rough Rider④Mighty Sight⑤Bahama⑥Sweeper⑦Game over⑧Hi-Side⑨Tag and Rag⑩Get a Law⑪wind ride kids⑫Superior⑬Peggy the Poo⑭Naughty Seven	
69	ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.24「レイブレーサー」 CD VICL-15048:1,500円 95.10.21	①LINX ON②RAVE ON③WRONG LOVE④BLUE TOPAZ⑤EXH* NOTES⑥ROTTEN 7⑦KAMIKAZE⑧JAZZ MISSION⑨RARE HERO 3（PACIFIC MIX）⑩YOROREI HEY⑪EUPHORIA⑫TEKNOPERA⑬HEART OF HEARTS⑭HEART FLOOR⑮RALLY-JNGL-X⑯G.O.⑰WATER FRONT（AMBIENT MIX）	
70	ヴァンパイア ハンター外伝〜宿命の旅人ドノヴァン〜 CD VICL-8152:2,800円 95.10.21	①ダークハンター「運命の狩人」②出逢い③ダークストーカーズ④秘密⑤告白⑥罠⑦対決⑧宿命	［企画部門］
71	ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.25「アルペンレーサー」 CD VICL-15049:1,500円 95.11.22	①Opening Attract（Static Version）〜Title Call②Opening Attract（Dynamic Version）〜Title Call③Over The View④Endless Season⑤Give It Together⑥Alpine Wind（Theme of Alpine Racer）⑦Extreme Slope⑧Never Break Away⑨Invisible Destination／他	
72	ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.26「鉄拳 2」 CD VICL-15050:1,500円 95.11.22	①鉄拳2アトラクトムービー・サウンドトラック②FIGHTER SELECT③MICHELLE CHANG—放浪の女拳士—④吉光—カラクリ宇宙忍者—⑤KING—野獣神父—⑥雷武龍—スーパー・ポリス—⑦NINA WILLIAMS—サイレント・アサシン—⑧MARSHALLAW—伝説の龍再び—／他	
73	ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.27「X-DAY 2」 CD VICL-15051:1,500円 95.12.16	オリジナル・バージョン全15曲	
74	カプコンサウンドシリーズ・ストリートファイターZERO外伝〜春麗旅立ちの章〜 CD VICL-8181:2,800円 95.12.16	①武道大会決勝②回想（春麗7才）③苦戦④回想（父との衝突）⑤勝利⑥失踪⑦オープニング⑧秘密⑨日本へ⑩罠⑪山寺にて⑫回想（悲劇）⑬手がかり⑭横浜⑮潜入⑯宿敵⑰Battle⑱旅立ち⑲エンディング	［企画部門］

●NECアベニュー

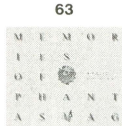
No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
75	レッスルエンジェルス CD NACL-1184:2,800円 95.7.21	①Never say "GIVE UP!!" ②ドラマ Episode1「たそがれプロレス旗揚げ」③Rising Princess④ドラマ Episode2「プロレスをなめんなよ！」⑤うなれ！ムーンサルト⑥ドラマ Episode3「堀の決意」⑦フラッシングストーム⑧ドラマ Episode4「リングの天使」⑨Let's Pro-Wrestling！	［企画部門］
76	工画堂コレクション・PCエンジン版機装ルーガⅠ＋Ⅱ／斎藤博人 CD NACL-1185:2,800円 95.7.21	生命体と共に（アレンジ・バージョン）＋LOUGAⅡ＋廃墟に咲く花よ（アレンジ・バージョン）＋LOUGAⅠ＋深夜の使者は突然の凶報を告げた（アレンジ・バージョン）	
77	同級生 2 CDシングル＋CD NACL-1186〜7:3,300 95.8.19	●CDシングル……①Sweet on You（ボーカル・バージョン）②One Moment（ボーカル・バージョン）③Sweet on You（カラオケ）④One Moment（カラオケ）●CD……①Sweet on You②MEMORIAL Mini THEATER〜唯③鳴沢唯④都築こずえ⑤MEMORIAL Mini THEATER〜いずみ⑥篠原いずみ／他	［企画部門］
78	グランチェイサー／葉山宏治 CD NACL-1188:2,800円 95.8.19	①GRAN 01②ZAXESS③仮想サファリコース④スターティンググリッド・A⑤スターティンググリッド・B⑥KNIGHT GEAR⑦Volcano Heat⑧JAZZY Station⑨Gratest Driver⑩ICE WALL⑪メカいじりは俺に任せろ⑫義務を背負った男たち⑬SAND WILDS⑭BLACK MARKET⑮ドップス出現／他	
79	Game Music Is Dead〜歴代の王様 CD NACL-1189:2,800円 95.9.21	①Game Music Is Dead②元祖仁義なき兄貴③New Sexy Dynamite④ポンチロック⑤We Are Chances⑥サムソンとアドン⑦兄貴と私⑧兄貴，日本の若者を叱る⑨食前の合掌⑩スーパータカラヅカ3（TAKARAZUKA）⑪Lucky Rapper Party⑫タカラヅカエピローグ⑬Game Music Is Dead	
80	パンツァードラグーン・パワーリミックス／D-RAM CD NACL-1190:2,500円 95.9.21	①Opening〜Invation of the Empire Army②Main Title〜Dragon Fly to Horizon〜Hiding Worms③The Empire Burning〜Sadness of Ghost Weapons〜Rock On〜Theme of Last Battle〜Opening PartⅡ	
81	灼熱のファイヤーダンス CDシングル NADL-1096:1,200円 95.10.21	①灼熱のファイヤーダンス（extended king version／airplay edit）②灼熱のファイヤーダンス（extended king karaoke version）③灼熱のファイヤーダンス（original version）④灼熱のファイヤーダンス（acid fire dub）⑤灼熱のファイヤーダンス（breakbeats）	
82	同級生 2・メモリアルミニシアター CD NACL-1193:2,000円 95.10.21	①Sweet on You②BGM 1③BGM 2④BGM 3⑤唯⑥いずみ⑦MEMORIAL Mini THEATER〜こずえ⑧友美⑨愛美⑩美里⑪MEMORIAL Mini THEATER〜可憐⑫美佐子⑬佐知子⑭久美子⑮MEMORIAL Mini THEATER〜洋子⑯街の空⑰大きく行こう⑱クリスマス⑲楽しい旅行⑳お正月／他	［企画部門］
83	シャイニング・ウィズダム CD NACL-1195:2,800円 95.11.21	〈フル・アレンジ〉①INTRODUCTION②NOVAE③HANG LOOSE④CELEBRATION⑤AESTHETIC EXTREME HEAT⑥SECOND EFFORT⑦GENE TARGETING⑧DISTORTED REALITY⑨INTO THE COURT⑩PRESTISSIMO⑪AND THEN……⑫HERALDIC EMBLEM OF WISDOM	
84	ずっと／そばに／いるよ CDシングル NADL-1098:1,200円 95.11.21	①ずっと／そばに／いるよ（original version radio mix）②ずっと／そばに／いるよ（original karaoke version）③ずっと／そばに／いるよ（hardflow techno remix）	
85	ピクシー・ガーデン〜妖精たちの調べ〜 CD NACL-1196:2,800円 95.12.21	①プロローグ〜黄昏色の誘い②ピクシー・ガーデンのテーマ「緑樹の楽園」③虹の贈り物〜妖精の誕生④水の妖精のテーマ「雫のよそおい」⑤風の妖精のテーマ「七彩の飛翔」⑥火の妖精のテーマ「炎熱舞踏」⑦不思議色の果実⑧龍，空を駆けて⑨雨上がり模様⑩華の息吹／他	

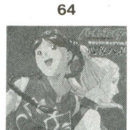
●データム・ポリスター

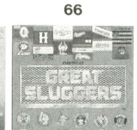
No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
86	挿入歌シングルCD「エメラルドドラゴン」 CDシングル DPDX-5018:1,000円 95.7.26	①甦る伝説②輝く記憶の中へ……③甦る伝説（カラオケ）④輝く記憶の中へ……（カラオケ）	［企画部門］
87	タクティクスオウガ CD DPCX-5052〜4（3枚組）:3,800円 95.10.25	●ディスク1……オリジナル・バージョン全44曲●ディスク2……MIDIバージョン29曲●ディスク3……MIDIバージョン17曲	
88	聖獣魔伝ビースト&ブレイド CD DPCX-5056:2,500円 95.11.25	①序章②漣（さざなみ）③エンジェル④胎動の時⑤アミューズメントパーク⑥死のクレッシェンド⑦ある世の世界⑧秘密の開封⑨勇気の鼻歌⑩アデュー⑪落陽の途⑫遠い自分をみつめて⑬快戦士⑭明日のためのプロローグ⑮ヒーローズ⑯出来すぎたシナリオ⑰奥底の魂／他	
89	負けるな！魔剣道〜剣野光 CDシングル DPDX-5021:1,000円 95.11.25	①怪傑！魔剣道〜光ヴァージョン〜②あした またね③ミニ・ドラマ④怪傑！魔剣道〜光ヴァージョン〜（カラオケ）⑤あした またね（カラオケ）	［企画部門］
90	VOICE FROM EMERALD DRAGON CD DPCX-5055:2,800円 95.12.21	① OPENING〜OPENING 1〜OPENING 2②タムリン③SCENEⅠ④ハスラム⑤SCENEⅡ⑥サオシュヤント⑦SCENEⅢ⑧ファルナ⑨SCENEⅣ⑩アトルシャン⑪ENDING	［企画部門］

61

62

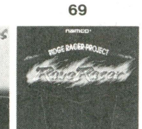

63


64

65

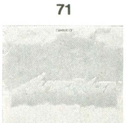
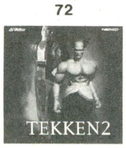
66


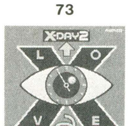
67

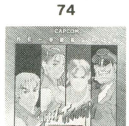
68

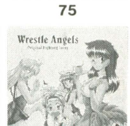

69


70

71

72


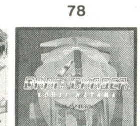
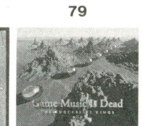
73


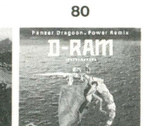
74


75


76


77


78

79


80


91	ミュージカル天外魔境〜夢祭り CD DPCX-5058:2,800円 95.12.21	①オープニング②人生の分岐道③神故に叶わず④愛される守銭奴⑤ちょっとね!⑥SAY YEAR KABUKI⑦愛と勇気の讃え歌⑧サメラプ⑨あんたがたどこさボンバーマン⑩お江戸カブキ音頭⑪今日の日はさようなら⑫鏡⑬未来の太陽	[企画部門]

102	魔女たちの眠り　オリジナル・サウンドトラック CD POCX-1012:2,500円 95.12.10	①魔女たちの眠り—テーマ—②平穏な毎日③月見草のおしゃべり④陽は落ちて⑤争う炎，逃げる影⑥蝙蝠たちの伝説⑦疑惑の波紋⑧蠢く恐怖⑨月は沈みて闇と化す⑩もう一度，君に。⑪ハテナの毎日⑫魔女たちの口笛⑬紅い涙⑭天使たちの旅立ち⑮歪んだ空間⑯月に祈る魔女	

●ポリスター

No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
92	エメラルドドラゴン・ドラマシリーズVOL.2〜遙かなる古龍たちの願い CD PSCR-5391:2,800円 95.7.26	①五つの雫②ドラマ第5話「魔闘鬼・バラゴ」③ドラマ第6話「魔将軍オストラコン」④ドラマ第7話「銀龍の願い」⑤ドラマ第8話「レジスタンスの雄」⑥約束の旅へ	[企画部門]
93	エメラルドドラゴン・ドラマシリーズVol.3〜秘宝アヴェスタのゆくえ CD PSCR-5399:2,800円 95.8.25	①五つの雫②ドラマ第9話「ダードワー族の勇者・ヤマン」③輝く記憶の中に…④ドラマ第10話「オストラコン，ふたたび」⑤ドラマ第11話「妖精フワルの棲む家」⑥甦る伝説⑦ドラマ第12話「生きていた龍族」⑧約束の旅へ	[企画部門]
94	エメラルドドラゴン・ドラマシリーズVol.4〜彷徨いし勇者たち CD PSCR-5410:2,800円 95.9.25	①五つの雫②ドラマ第13話「ミスラミフルの砦」③輝く記憶の中に……④ドラマ第14話「風の英雄・サオシュヤント」⑤ドラマ第15話「師フシュルヌムの祈り」⑥甦える伝説⑦ドラマ第16話「いにしえのホルス族」⑧約束の旅へ	[企画部門]
95	エメラルドドラゴン・ドラマシリーズVOL.5〜希望 CD PSCR-5416:2,800円 95.10.25	①五つの雫②ドラマ第17話「魔王ガルシア」③輝く記憶の中に……④ドラマ第18話「ホルスの王女として」⑤ドラマ第19話「魔剣ヴェンディダード」⑥甦える伝説⑦ドラマ第20話「復活!エメラルド・ドラゴン」⑧約束の旅へ	[企画部門]

●ポリグラム

No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
96	クロックワークナイト〜ペパルーチョの大冒険 CD POCX-1004:2,500円 95.7.26	①Clockwork Knight②Never Say Die!③Pretty Please Boogie④Happiness is always around you⑤Clockwork Knight（リプライズ）⑥Salsa de Pepperouchou—Fiesta de les Amigos—⑦A Lullaby〈ボーナス・トラック〉⑧Salsa de Pepperauchou（カラオケ・バージョン）	
97	つり太郎の休日 CD POCX-1005:2,800円 95.7.26	つり太郎／川のぬし釣り2	
98	イマジネーション〜リクルートシミュレーション就職ゲーム／佐藤天平 CD POCX-1007:2,800円 95.8.2	①ムードな気分はI・N・G②Imagination〜長い夜③チュッ，チュッ，チュッ④Welcome to the Telephone Club⑤Lovin' You⑥何気に何気な何気のお話し⑦Born to be Wild⑧哀しみの恋人たち⑨Shinjuku Walkin' Bolero⑩54F ヌエエット⑪Groovy Beautude⑫Lovin' You〜Presious Version	
99	セガサターン・魔法騎士レイアース・オリジナル・サウンドトラック CD POCX-1009:2,800円 95.8.25	オリジナル・バージョン全32曲	
100	リグロードサーガ・オリジナル・サウンドトラック CD POCX-1010:2,800円 95.10.1	オリジナル・バージョン全22曲+BONUS TRACKS—RIGLORD SAGA SOUND EFFECT COLLECTION—（全50音）	
101	ワールドアドバンスド大戦略〜鋼鉄の戦風〜 CD POCX-1011:2,800円 95.11.1	オリジナル・バージョン全22曲+BONUS TRACKS『ワールドアドバンスド大戦略』効果音集（全71音）	

●NTT出版

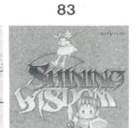
No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
103	聖剣伝説3・オリジナル・サウンド・ヴァージョン CD PSCN-5026〜8（3枚組）:3,800円 95.8.25	●ディスク1……オリジナル・バージョン19曲●ディスク2……オリジナル・バージョン21曲●ディスク3……オリジナル・バージョン20曲	
104	スーパーボンバーマン3・オリジナル・サウンド・トラック CD PSCN-5025:2,000円 95.8.25	①SELECT 1②SELECT 2③TITLE④BGM 1⑤OPENING⑥BATTLE⑦BGM 2⑧PASSWORD⑨GAMEOVER⑩STAFFROLL⑪BGM 6⑫BGM 3⑬BGM 5⑭SELECT 4⑮BGM 4⑯ENDING⑰CLEAR⑱BOSS 1⑲BOSS 2⑳VICTORY㉑SELECT 3㉒EFFECTS＆JINGLES＆VOICES	
105	ロマンシング　サ・ガ3プロローグ 書籍+シングルCD:1,200円 95.10.11	①ユリアン②エレン③サラ④トーマス⑤ハリード⑥ミカエル⑦モニカ⑧カタリナ	[企画部門]
106	ロマンシング サ・ガ3・オリジナル・サウンド・ヴァージョン CD PSCN-5033〜5（3枚組）:3,800円 95.11.25	●ディスク1……オリジナル・バージョン23曲●ディスク2……オリジナル・バージョン24曲●ディスク3……オリジナル・バージョン23曲	
107	ヨッシーアイランド・オリジナル・サウンド・ヴァージョン CD PSCN-5040:2,000円 95.11.25	オリジナル・バージョン全26曲	
108	ファイナルファンタジー・ヴォーカル・コレクションズII—Love Will Grow— CD PSCN-5041:3,000円 95.11.25	①Long Distance（F.F.IV・メインテーマ）②悠久の風（F.F.III・悠久の風）③Have You Ever Seen Me?（F.F.III・小人の村トーザス）④Valse des Amoureux（新曲）⑤GAIA（F.F.I・メインテーマ）⑥遠い日々の名残り（F.F.V・離愁）⑦はるかなる故郷（F.F.V・はるかなる故郷）／他	[企画部門]

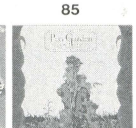
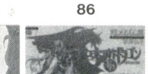
●光栄

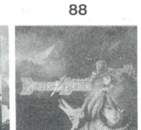
No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
109	アンジェリーク〜恋はPUSH＆PUSH! CD KECH-1089:3,000円 95.7.26	ドラマ+シンセサイザー・アレンジ5曲（THE GATEWAY／組曲 飛空都市／組曲 語らいの時／組曲 エリューシオン／優しい愛の歌）+SFCオリジナルBGM＆S.E.収録	
110	三國志めぐりVol.4 CD KECH-1088:2,700円 95.8.25	暦（10月〜12月）／特別番組「愛は荆州を救う」／シューユくんのクイズコーナー（6本）／めぐり演芸アワー（3本）／テーマトーク（27本）	[企画部門]
111	CDドラマコレクションズ三國志・諸葛亮征嵐伝 三ノ巻 CD KECH-1090:3,400円 95.9.25	①南蛮王孟獲②真なる戦③苦境④紅蓮の谷⑤出師の表	[企画部門]

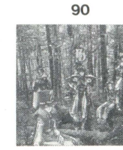
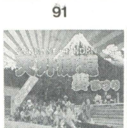
81

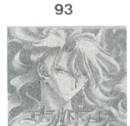
82

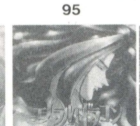
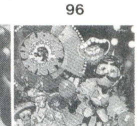
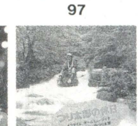
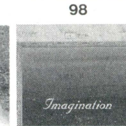
83

84

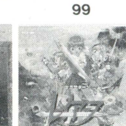
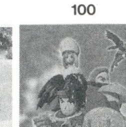
85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98


99

100


112	アンジェリーク～優しい愛のメロディ CD KECH-1092:2,700円 95.9.25	ドラマ+ピアノ・アレンジ14曲①Julious②Clavis③Oscar④Lumiale⑤Randy⑥Marcel⑦Zephel⑧Olivie⑨Luva⑩Angelique⑪Pastha⑫The Park⑬The Lake of Promise⑭Sweet Love Ballade	
113	三國志 諸葛亮征嵐伝 四ノ巻 CD KECH-1091:3,400円 95.12.21	①舞い降りし未来②街亭に哭く③遙かなる旅程④争覇⑤五丈原より…夢の彼方へ	[企画部門]
114	三國志V CD KECH-1095:2,900円 95.12.21	①光芒の竜②芳春③冬の群星④雷龍撃砕⑤華龍進軍⑥銀の舞⑦故山の夏⑧鳳蘭⑨海龍到来⑩桃天の地⑪竜戦⑫鬼道の将⑬落日⑭勝利⑮敗退⑯評定⑰閃火⑱狼将⑲妖雲⑳翠華の宴	
115	アンジェリーク～あなたの瞳に夢天使～ CD KECH-1096:3,000円 95.12.21	①オープニングテーマ「きらめきの予感」②scene1③scene2④scene3⑤scene4⑥エンディングテーマ「白く澄んだHeartで」。	[企画部門]

●日本コロムビア

No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
116	ため息が眠らない CDシングル CODC-688:1,000円 95.7.21	①ため息が眠らない②連れていけない季節	
117	卒業クロスワールド・ドラマ・コレクション「卒業」 CD COCC-12808:2,800円 95.8.19	①Welcome to the 卒業クロスワールド②第1話「まみ・春の雪編」③Spring snow④第2話「聖美・散り桜編」⑤Memories of cherry blossom⑥第3話「美夏・静・花言葉はスイート編」⑦Flower language⑧第4話「麗子・ダイヤモンドは傷つかない編」⑨Remember to graduate	[企画部門]
118	卒業クロスワールド・ドラマ・コレクション「お嬢様捜査網」 CD COCC-12877:2,800円 95.9.21	①Welcome to the 卒業クロスワールド.detective（PCMバージョン）②第1話「乙女座探偵クラブ結成」③お嬢様捜査網のテーマ④第2話「事件発生!」⑤探偵クラブの舞曲⑥第3話「校長先生からの調査依頼」⑦乙女座のバラード⑧第4話「演芸会・大喜利の巻」⑨捜査網はダ・カーポで	[企画部門]
119	卒業クロスワールド・ドラマ・コレクション「卒業M」 CD COCC-12878:2,800円 95.9.21	①Welcome to the 卒業クロスワールド.Male（アカペラバージョン）②第1話「独りから五人へ」③ブギーなM④第2話「共同生活の始まり」⑤フェイクでM⑥第3話「人気投票トップは誰だ」⑦ラグタイムなM⑧第4話「バンドやろうぜ!」⑨バレルハウスでM	[企画部門]
120	卒業クロスワールド・ドラマ・コレクション「卒業II」 CD COCC-12986:2,800円 95.10.21	①Welcome to the 卒業クロスワールド②第1話「タコ焼きに賭ける青春!」③犬塚さおり，危機一髪④第2話「アリバイ工作はテスト勉強?」⑤電話で事件は始まった⑥第3話「カンニング大作戦・中間テストを突破せよ!」⑦テスト中に伝言クイズ?／他	[企画部門]
121	僕たちの方程式（こたえ）～rule～ CDシングル CODC-764:1,100円 95.11.21	①僕たちの方程式～rule～②少年A to Z③僕たちの方程式～rule～（オリジナル・カラオケ）④少年A to Z（オリジナル・カラオケ）	[企画部門]
122	卒業～クロスワールド～・オールスターズ ON STAGE CD COCC-13039～40（2枚組）:5,000円 95.11.17	●ディスク1……①オープニング・古谷 徹氏登場②お嬢様捜査網メンバー紹介③お嬢様捜査網ショートドラマ「ごめんなさいが言えなくて」④お嬢様捜査網トークコーナー⑤卒業IIメンバー紹介／他●ディスク2……①卒業Mメンバー紹介②卒業Mショートドラマ「ボイラー室のおカルさん」／他	[企画部門]
123	SIM MELODY from SIMCITY2000 CD COCC-13052:2,500円 95.12.1	①Dawn Of City②Dancing Megalopolis③The SIM Magic for <ENIAC>④The SIM Magic:Experience MODE⑤The Construction:MAXIS⑥The Construction:LAKELAND⑦The Construction:HAPPYLAND⑧Selfish Citizen⑨Skyscrapers⑩Tax & Money⑪Pale City／他	
124	ドラゴンボールZ ゲームミュージック覚醒編 CD COCC-13062:2,800円 95.12.21	①覚醒編・オープニングテーマ（SFC版『超悟空伝～覚醒編』よりパワフル・アレンジ・バージョン）②光のWILLPOWER（PS版「TRUNKS」ボーカル・バージョン）③Suite「強襲!!」ピッコロのテーマ～ベジータのテーマ～フリーザのテーマ～ギニュー隊長のテーマ（SFC版『超悟空伝～覚醒編』より）／他	

●メディアレモラス

No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
125	スーパーファイヤープロレスリングスペシャル・コンプリートコレクション CD MRCA-20070（2枚組）:3,200円 95.7.21	●ディスク1……オリジナル・バージョン33曲●ディスク2……オリジナル・バージョン36曲	
126	ミッドナイト・ヴァーチャルシアター「トワイライトシンドローム」～3-Dドラマ・スペシャル CD MRCA-20071:2,800円 95.8.19	PSで登場予定のオカルトAVG『トワイライトシンドローム』が，オリジナル・ドラマに。主題歌&キャストには，現在放送中の同名ラジオ番組（文化放送／毎週金曜日2:30～3:00）で活躍中の井上喜久子を起用。千葉 繁の演出と立体音響を駆使したドラマで，恐怖感を盛り上げる。	[企画部門]

●フォルテミュージック

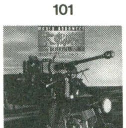
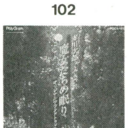
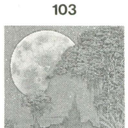
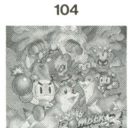
No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
127	ドラゴンボールZ・アルティメットバトル22 CD FMCC-5067:2,800円 95.7.21	①永遠の約束・オーバーチュア②アルティメットバトル22・オープニング#1～#2③戦場を駆ける④Suite 5人の超戦士⑤集う超戦士たち⑥限界!!超サイヤ人3⑦ロイヤルガード⑧絶体絶命!!⑨最強の挑戦者!!⑩TRUNKS⑪戦いは続く……⑫最凶を賭けて!⑬地球の救世主!?／他	

●キティレコード

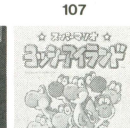
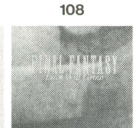
No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
128	ミスティックアーク・サウンドトラック CD KTCR-1326～7（2枚組）:3,500円 95.7.26	●ディスク1……アレンジ・バージョン6曲+オリジナル・バージョン25曲●ディスク2……オリジナル・バージョン30曲	
129	天地創造 CD KTCR-1344:2,800円 95.10.25	〈アレンジ・バージョン〉①光と闇②さらなる広い世界へ③ZOO④エバーグリーン⑤立ちはだかるもの⑥帰路〈オリジナル・バージョン〉⑦光と闇⑧帰るべき所⑨予期せぬ出来事⑩旅立ち⑪試練⑫扉の中へ⑬おくりもの⑭大地の目覚め⑮おねんね⑯祈り⑰さらなる広い世界へ／他	
130	風来のシレン スペシャル・アレンジ・ヴァージョン CD KTCR-1363:2,800円 95.12.20	①旅ガラスは行く～旅ガラスの町②旅立ちの前に③杉並の旧街道～天馬峠④廃坑⑤旅ガラスの宿⑥ド演歌 ペケジのテーマ⑦山霊の洞窟⑧怪しげな店⑨雲上の世界で⑩憩いの町⑪試練の時⑫お化け屋敷⑬天にとどく⑭化物小屋⑮試練の洞窟⑯黄金都市～そして旅は終わった⑰風来ファンタジー（オーケストラ版）⑱M.E.コレクション	

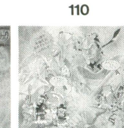
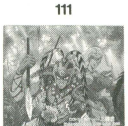
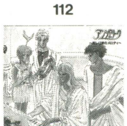
●アンティノスレコード

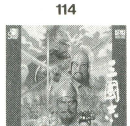
No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
131	アークザラッド・オリジナル・ゲームサウンドトラック CD ARCJ-12:2,800円 95.7.1	①Opening②Arc③Kukuru④Poco⑤Tosh⑥Gogen⑦Chongara⑧Iga⑨Finale⑩Departure⑪Ending	

101

102

103

104

105

106

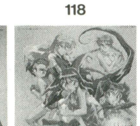
107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120


132	クライムクラッカーズ・オリジナル・ゲームサウンドトラック CD ARCJ-15:2,000円 95.7.1	①強襲・THE LIGHTNING②封印・プロットハート③任務・新たな戦いの予感④震撼・ナイトメア⑤死闘・先史の究極兵器⑥激突・バレットストーム⑦危機・緊急脱出⑧颯爽・グレートシャーク⑨探索・光を求めて⑩魔性・ゴーストドッグ⑪妄執・亡霊の交響曲⑫終結・星海に祈りを／他	
133	モータートゥーングランプリ・オリジナル・ゲームサウンドトラック CD ARCJ-16:2,000円 95.7.1	①Race Start②テレパシーを追いかけて～モータートゥーングランプリ・オープニングテーマ～③キャプテン・ロックのテーマ④プリンセス・ジーンのテーマ⑤ボルボックスのテーマ⑥ペンギンブラザーズのテーマ⑦ラプターのテーマ⑧Toon Island⑨Plastic Lake⑩Gulliver House／他	

●パイオニアLDC

No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
134	バウンティ・ソード外伝～鋼鉄の龍 CD PICA-2004:3,000円 95.9.21	①プロローグⅠ②プロローグⅡ③BATTLE WIND～男に吹く風～④章の一⑤章の二予告⑥章の二⑦章の三予告⑧章の三⑨章の四予告⑩章の四⑪章の五予告⑫章の五⑬章の六予告⑭章の六⑮遠い記憶	[企画部門]
135	バウンティ・ソード音楽編 CD PICA-2005:3,000円 95.11.22	①プロローグ②不敗の聖騎士③星々の伝説④遙かなる出会い⑤みなぎる力⑥滅びゆく王国⑦束の間の平穏⑧黒い予感…⑨異国の地で⑩襲撃⑪戦場の風⑫全軍，進撃せよ⑬忘れえぬ想い⑭フュリス⑮反乱の戦士たち⑯戦場⑰勝利に続く戦い⑱ゆるやかな流れ⑲星の道しるべ⑳東洋の使者／他	

●EPICソニー

No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
136	LADY GENERATION／篠原涼子 CD ESCB-1552:2,800円 95.8.21	①Sanctuary～淋しいだけじゃない～(R.Version) ②Lady Generation (Original Mix) ③青空が降る少年④もっと もっと…⑤だいじょうぶ⑥Summer Holiday⑦夏の日⑧GooD LucK⑨恋しさと せつなさと 心強さと／他	[企画部門]

●バップ

No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
137	セガ・アーケード・セレクションD-RAMリミックス CD VPCG-84273:2,500円 95.12.1	①Magical Sound Shower (アウトランより) ②Like the Wind (パワードリフトより) ③Outride A Crisis (スーパーハングオンより) ④Sonic (ソニック・ザ・ヘッジホッグより) ⑤Quartet (カルテットより) ⑥Dreaming Tomorrow (ファンタジーゾーンより) ⑦System Down (SDIより) ／他	

●ケイエスエス

No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
138	アイドルプロジェクト「クライム・プランニング」 CD JSCA-29024:3,000円 95.10.22	「アイドル・プロジェクト」のキャスト総出演のドラマCD。ドラマのほか，ユリー役の折笠　愛が歌うボーカル曲「AGAIN」が収録されている。	[企画部門]

※139番は欠番です。

●エアーズロック

No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
140	Forever Friends CDシングル AYDM-101:900円 95.11.5	①Forever Friends②Forever Friends (インスト・バージョン) ③Forever Friends (カラオケ)	[企画部門]
141	Just Believe CDシングル AYDM-102:900円 95.11.5	①Just Believe②Just Berieve (インスト・バージョン) ③Just Berieve (カラオケ)	[企画部門]

●ムービック

No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
142	サイバーカセットコレクション「ヴァンパイア　ハンター」～ヴァンパイアナイト―お笑い！夜の祭典― CT :1.980円 95.8	①プロローグ②第一夜・デミトリ都に行く③第二夜・好き好き飲茶④第三夜・ドキュメント！大惨事のアナタ！⑤第四夜・赤いカツオブシ！―特訓篇―⑥第五夜・四次元ソデの恐怖⑦第六夜・ガロン　ザ　デート⑧第七夜・赤いカツオブシ！―飛翔篇―／他	[企画部門]
143	アニメイトCDコレクション「サイバーボッツ」 CD ACD-1:3,500円 95.10.上	①プロローグ　V.Aパイロット　ジン=サオトメ②連合軍，マリー=ミヤビ③ガウェイン隊長とジンの再会④良き親友⑤美少女，アリエータ～地球引力圏，荒野⑥デビロット姫，登場⑦噂もまた……⑧真実の中に……⑨宇宙～連合軍の誤算～⑩カウントダウン～スペース・ステーション～／他	[企画部門]

●エニックス

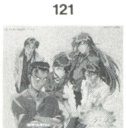
No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
144	ファイアーエムブレム～暗黒竜と光の剣 Vol. 3 CD :3,000円 95.8.11	コミック版「ファイアーエムブレム」のドラマCD第3弾。今回はマケドニア王女ミネルバとの出会いを中心に，原作とはちがったオリジナルの展開でつづられる。	[企画部門]

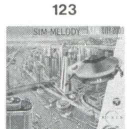
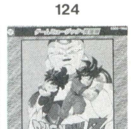
●ブロッコリー

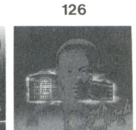
No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
145	超人学園ゴウカイザー～ハイブリッドヴォーカルコレクション CD BCR-002:2,500円 95.7.15	①ゴウカイザー・炎②永遠にミラクル③NO RETURN④KISS♥KISS～二人でいればHAPPINESS～⑤LONELY LOVE⑥LOVE SOMEBODY TONIGHT⑦NOSTALGIA⑧ゴウカイザー・炎 (SURROUNDED SPACE REMIX) ⑨永遠にミラクル (HYPER REMIX)	[企画部門]

●メディアワークス

No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
146	電撃CD文庫EX「エメラルドドラゴン・SFCゲームミュージックアルバム」 CD MWCG-0016:1,980円 95.7.25	①エメラルドドラゴンのテーマ②シルバードラゴン③遙かなり地平線④敵意の大地⑤海流の島々⑥暗黒の回廊⑦聖なる迷宮⑧クリスタルキャッスル⑨やむなき戦い⑩明日への戦い⑪激闘⑫最後の戦い⑬死闘の果て⑭YOU Got it！⑮王者の行進⑯街路の歌声⑰Lovely Towns／他	

121

122

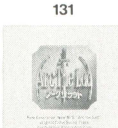
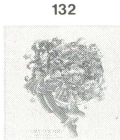
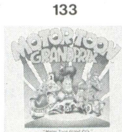
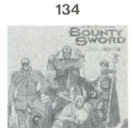
123

124

125

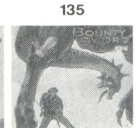
126

127

128

129


130

131

132

133

134


135

136


137


138

140


147	電撃CD文庫EX「ヴァンパイア～ザ・ナイトウォーリアーズ」 CD MWCG-0017:1,980円 95.7.25	CD文庫「エメドラ」と同時発売のドラマCD。ダークストーカーズに「ナゾの思念」が送られた夜，帝王オゾムが何者かによって倒された。それを知った彼らは，のちに起こるであろう壮絶な闘いを予感する。シスターローズやエリザベスといった，ゲームには登場しなかったキャラも出演。	[企画部門]
148	電撃CD文庫SP「超人学園ゴウカイザー」 CD MWCG-0018:3,800円 95.10.25	48ページ（カラー16ページ）ブックレットがついたスペシャル版として登場する，オリジナル・ドラマCD。「カイザーストーン」を手に入れたがため，超人戦士「ゴウカイザー」となった者たちが，国立ベルナール学園を舞台に悪と戦う。	[企画部門]

●徳間ジャパン

No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
149	組曲ウィザードリィVI～禁断の魔筆～ CD TKCA-70601:2,800円 95.10.25	①ウィザードリィVIオープニングテーマ②古城に秘められた謎を追って③戦いと休息④取り引き⑤ジャイアント・マウンテンを目指せ⑥島の女性とジャングルの寺院⑦亡霊の声を聞け⑧魔法の森⑨フォージの災い⑩エンディングテーマ 選択された結末	

●ソフトバンク

No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
150	メモリアルドラマCD＆ファンブック・ファンタシースター 書籍＋CD SBCD-0002:3,900円 95.10.上	ドラマCDつきファンブック第2弾。メガドライブ版「ファンタシースターIV」をもとにしたオリジナル・ストーリーが展開する。ファンの間で絶大な人気を誇る，ネイが主人公。	[企画部門]

●インディーズ

No.	タイトル/メディア/品番/価格/発売日	収録曲/備考	チェック
151	ファーランドストーリー神々の遺産（TGL） CD TGL-950630:非売品 95.7.21	①すべての始まり②みんなで行こう！③風群の荒野④みずうみ⑤闇を駆けろ！⑥神々の宮殿⑦臭飯食所⑧聖なる結界⑨笑福万来⑩勤労淑女⑪祝福の歌⑫嘆きの歌⑬諸行無常⑭幸せ……⑮胸の痛み⑯日々是好日⑰震える心⑱今ここにある危機⑲熱血警部⑳竜の血族／他	
152	サイバー・ウォー（塚本吉彦事務所） CD 非売品 95.9.2	①entry②mag-lev glide③the tower④cyberboogie⑤awakening rage⑥crystal edge⑦sub-space signal	
153	超兄貴～爆烈乱闘篇 自宅録音盤・奥さん米屋です♥／マッコウ小春（メサイヤ） CDシングル 非売品 95.9.22	①奥さん米屋です②花電車でGO！③マッスルで○ス④ユウシ，ミツアキ	[企画部門]
154	全日本GT選手権（カネコ） CDシングル 非売品 95.9.29	①FUJI SPEED WAY②SENDAI HILAND③FUJI SPEED WAY④MINE CIRCUIT⑤SPORTSLAND SUGO	[企画部門]
155	グレイストンサーガ外伝～動乱の魔都（ペガサスジャパン） CD PJC-9512:非売品 95.11.3	①Legend of Pegasus②Graystone Saga③The World④Graystone Fields⑤Dark Dungeon⑥Town⑦Power Tower⑧Ned-Nis⑨Battle！⑩Stage Clear！⑪Final Stage⑫Sub Story⑬Short Story⑭For Next Generation	
156	アンジェリーク㊙スペシャルCD 公園のささやき（光栄） CD 非売品 95.12.8	①ディアの言葉②ジュリアスのメッセージ③クラヴィスのメッセージ④ランディのメッセージ⑤リュミエールのメッセージ⑥オスカーのメッセージ⑦マルセルのメッセージ⑧ゼフェルのメツセージ⑨オリヴィエのメッセージ⑩ルヴァのメッセージ⑪ディアの言葉	[企画部門]

「日本ゲーム・ミュージック大賞」投票規定

「日本ゲーム・ミュージック大賞」1995年下半期への投票は，本誌の中の「愛読者カード」（130ページのあとにあるハガキ）のみに限らせていただきます。それ以外でのハガキ，封書などによる投票はすべて無効とさせていただきますので，ご注意ください。

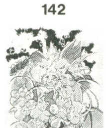
投票してくださるかたは，「愛読者カード」の「日本ゲーム・ミュージック大賞投票コーナー」の欄に，GM部門と企画部門それぞれに自分が1票を投じたい作品の番号，タイトル，発売レコード会社名を記入して送ってください。

※GM部門……GMのオリジナル音源バージョン，またはアレンジ・バージョンの収録をメインとしたアルバム

※企画部門……ドラマCDや，映画のサントラ，GMをわずかに含んだ声優のアルバムなどのように，コンピュータ・ゲームに関連したアルバムではあるが，純粋なGMの収録以外を目的としているアルバム（「チェック欄」に［企画部門］と表記しています）

締め切りは1月20日必着，発表は3月号で行ないます。全国のGMファンのみなさん，ふるってご参加ください。なお，投票してくださった人の中から抽選で20名のかたがたに，各社GMアルバムなどをプレゼントいたします。

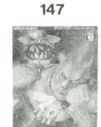
141

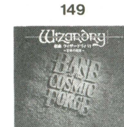
142

143

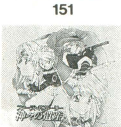
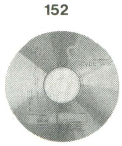
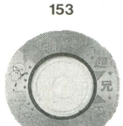
144

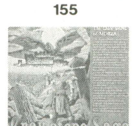
145

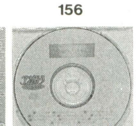
146

147

148

149

150

151

152

153

154

155


156


キミが決める！ 1995年ビデオゲーム・グランプリ

ノミネート作品発表!!

キミの投票で1995年のグランプリが決まる！

毎年恒例の『ビデオゲーム・グランプリ』の季節がやってきました。

この『ビデオゲーム・グランプリ』は，読者のみなさんや，チャレハイ集計店のみなさんに協力していただき，その年のベストヒット・ビデオゲームをみんなで選びだそうという企画です。

94年のビデオゲーム・グランプリ以降から，95年11月31日までに，130タイトルものビデオゲームが発売されました。このなかに，燃えたゲーム，ハマったゲーム，愛したゲームが一つでもあるという人は，ぜひ投票してみてください。

95年のすばらしいゲームたちを，ビデオゲーム・グランプリとして後世に伝えましょう。

投票方法

右ページのリストの中から，以下の八つの賞を選びます。すべての部門を記入して投票してください。

①総合グランプリ

95年にプレイしたゲームの中で，もっともおもしろいと思ったゲーム，好きだったゲームを，1位から3位までの3タイトル選びだしてください。

記入の際は，ゲームのタイトルだけでなく，前についているカッコ内の番号，そしてそのゲームを選んだ理由を忘れずに記入してください。具体的，個性的なコメントをいただけるとうれしいです。

②シューティング・オブ・ザ・イヤー

③アクション・オブ・ザ・イヤー

④対戦格闘・オブ・ザ・イヤー

以上の三つのジャンルについて，あなたが今年一番よかったと思うものを選んでください。リストのジャンルは便宜的なものなので，ほかの部門へ投票されても結構です。

⑤ザ・ベスト・オブ・グラフィック

⑥ザ・ベスト・オブ・サウンドエフェクツ

グラフィックがもっとも美しいと思うゲーム，サウンドがすばらしいと思うゲームをそれぞれ一つ選んでください。サウンドエフェクツはBGM，効果音，ボイスなどを含みます。「○○ステージのBGMがよかった」などのコメントもお願いします。

⑦ザ・ベスト・オブ・アイデア

ゲームに関する奇抜な発想や「これは史上初の……だ」などというものを募集します。ゲーム・システム以外でもかまいません。

⑧メーカー人気投票

好きなメーカー，または今年もっともがんばったと思うメーカーを書いてください。その理由も忘れずにお願いします。

■以上の八つの項目を記入して，下の住所まで応募してください。官製ハガキ以外の手紙などでの投票も，もちろんOKです。それでは，みなさんからの投票をお待ちしています（応募者の中から抽選で10名様に，電波新聞社製グッズをプレゼントします）。

しめ切り：1月31日
発　表：本誌4月号
応募先：〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「1995ビデオゲーム・グランプリ」係

ハガキ記入例

①ビデオゲーム・グランプリ
1位（17）ストリートファイターZERO
『ストII』も新時代に突入。ドラマティック・バトルもアツかった。
2位（55）セガラリー・チャンピオンシップ
あのドリフト感覚がたまらない。
3位（28）ヘンリー・エクスプローラーズ
凝ったグラフィックと演出がグー。
②シューティング・オブ・ザ・イヤー
（60）バーチャストライカー
視点や各選手の動きがナイス。対戦もおもしろかった。
④対戦格闘・オブ・ザ・イヤー
（7）ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
チームエディットが楽しかった。
⑤ザ・ベスト・オブ・グラフィック
（20）マーヴル・スーパーヒーローズ
キャラの動きがすごくなめらか。

'94ビデオゲーム・グランプリを盛り上げた作品

☆総合グランプリ1位

バーチャファイター（セガ）



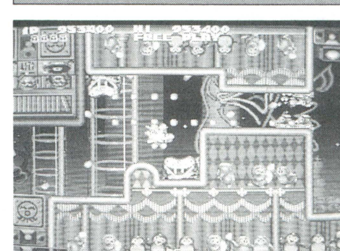
☆総合グランプリ2位
スーパーストリートファイターIIX（カプコン）

☆総合グランプリ3位
真サムライスピリッツ〜覇王丸地獄変（SNK）

94年は格闘ゲームがグランプリ上位を独占。95年も格闘ゲームは強そうだが，2Dと3Dの対決が見ものだ。はたして……。

☆ザ・ベスト・オブ・シューティング

極上パロディウス（コナミ）



◀プレイヤー人気が高かった。95年のコナミ勢はどうなる？

☆ザ・ベスト・オブ・サウンドエフェクツ

ダライアス外伝（タイトー）



▶グラフィック賞も獲得。スコアラーさんイチ押しゲー

◯ 1995年ビデオゲーム・グランプリ対象作品リスト ◯

アトラス

(1)豪血寺外伝〜最強伝説	対戦格闘
(2)首領蜂(ドンパチ)	シューティング
(3)プライマルレイジ	対戦格闘

ADK

(4)将棋の達人	将棋
(5)ワールドヒーローズパーフェクト	対戦格闘

SNK

(6)餓狼伝説3〜遙かなる闘い	対戦格闘
(7)ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	対戦格闘
(8)サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	対戦格闘
(9)得点王3〜栄光への挑戦	サッカー
(10)風雲黙示録〜格闘創世	対戦格闘

カネコ

(11)ギャルズパニックIII	アクション
(12)グレート1000マイルラリー	レーシング
(13)ザ・クンフーマスター ジャッキー・チェン	対戦格闘

カプコン

(14)X-MEN	対戦格闘
(15)クイズ殿様の野望2全国版	クイズ
(16)サイバーボッツ	対戦格闘
(17)ストリートファイターZERO	対戦格闘
(18)ストリートファイター ザ・ムービー	対戦格闘
(19)ヴァンパイア ハンター	対戦格闘
(20)マーヴル・スーパーヒーローズ	対戦格闘
(21)ロックマン ザ・パワーバトル	アクション

コナミ

(22)クイズドレミファグランプリ	クイズ
(23)クイズドレミファグランプリ2	クイズ
(24)サッカースーパースターズ	サッカー
(25)スピードキング	レーシング
(26)ツインビー ヤッホー!	シューティング
(27)ドラグーンマイト	対戦格闘
(28)ヘンリー・エクスプローラーズ	ガン・シューティング

ザウルス

(29)クイズ・キングオブファイターズ	クイズ
(30)ステークスウィナー	競馬

サミー工業

(31)そこぬけ対戦ゲーム	アクション
(32)エクストリームダウンヒル	スキー
(33)麻雀ハイパーリアクション	麻雀

サン電子

(34)ギャラクシーファイト	対戦格闘
(35)上海 万里の長城	パズル

サンワイズ

(36)オセロダービー	オセロ
(37)フリップランド	レーシング

ジャレコ

(38)アイドル雀士スーチーパイII	麻雀
(39)ゲーム天国	シューティング
(40)首都高レッドゾーン	レーシング
(41)スーパーストライカー	サッカー
(42)早押しクイズ・熱闘生放送!	クイズ
(43)P-47ACES	シューティング
(44)麻雀エンジェルキッス	麻雀
(45)湾岸戦争	シューティング

セイブ開発

(46)戦球(せんきゅう)	アクションパズル
(47)バイパーフェイズワン	シューティング
(48)バイパーフェイズワン ニューバージョン	シューティング

セ ガ

(49)インディ500	レーシング
(50)エジホン探偵事務所	パズル
(51)クールライダース	レーシング
(52)ゴールデンアックス・ザ・デュエル	対戦格闘
(53)スカイターゲット	3Dシューティング
(54)スポーツフィッシング2	フィッシング
(55)セガラリー・チャンピオンシップ	レーシング
(56)電脳戦機ネットマーク	3Dシューティング
(57)登龍門	アクションパズル
(58)2度あることはサンドア〜ル	オムニバス
(59)バーチャコップ2	ガン・シューティング
(60)バーチャストライカー	サッカー
(61)バーチャファイターリミックス	対戦格闘
(62)バーチャファイター2	対戦格闘
(63)バーチャファイター2.1	対戦格闘
(64)ファイティングバイパーズ	対戦格闘
(65)ファイナルアーチ	野球
(66)ばくばくアニマル	アクションパズル
(67)レールチェイス2	3Dシューティング

セ タ

(68)スーパーリアル麻雀PV	麻雀
(69)早指し将棋五月陣戦2	将棋

タイトー

(70)あっかんべえだあ	シューティング
(71)エレベーターアクションリターンズ	アクション
(72)クイズシアター〜3つの物語	クイズ
(73)逆鱗弾	シューティング
(74)デンジャラスカーブス	レーシング
(75)パズルボブル	パズル
(76)パズルボブル2	パズル
(77)ハットトリックヒーロー'94	サッカー
(78)ハットトリックヒーロー'95	サッカー
(79)森口博子のクイズでヒュー!ヒュー!	クイズ

データイースト

(80)ガンハード	ガン・シューティング
(81)水滸演武	対戦格闘
(82)ダンクドリーム'95	バスケット
(83)バックファイア!	レーシング
(84)マジカルドロップ	アクションパズル
(85)マジカルドロップ プラス1	アクションパズル
(86)ワールドカップバレーボール'95	バレーボール

テクノスジャパン

(87)ダブルドラゴン	対戦格闘
(88)超人学園ゴウカイザー	対戦格闘

テクモ

(89)がんばれギンくん	オムニバス
(90)脳力向上委員会	クイズ

ナムコ

(91)アウトフォクシーズ	アクション
(92)アルペンレーサー	スキー
(93)エアーコンバット22	3Dシューティング
(94)エースドライバー	レーシング
(95)サイバーコマンド	3Dシューティング
(96)サイバーサイクルズ	レーシング
(97)鉄拳	対戦格闘
(98)鉄拳2	対戦格闘
(99)鉄拳2 バージョンB	対戦格闘
(100)ナムコ クラシックコレクション Vol.1	オムニバス
(101)プロ野球スーパーワールドスタジアム'95	野球
(102)マッハブレイカーズ	アクション
(103)レイブレーサー	レーシング

バンプレスト

(104)ウルトラ警備隊	シューティング
(105)銃弾嵐(ガンダーラ)	シューティング
(106)スーパースラムス	バスケットボール
(107)美少女戦士セーラームーン	格闘アクション

ビスコ

(108)機動戦士ガンダム ファイナルシューティング	シューティング
(109)恋こいしましょ	花札
(110)ドリフトアウト'94	レーシング
(111)パズルdeポン!	パズル
(112)連珠貴族	連珠

ミッチェル

(113)がんばれ!ゴンタ!!2	アクション
(114)卒業証書	オムニバス
(115)PANG!3	アクション

メトロ

(116)ぱずり	アクションパズル
(117)ぷるるん	パズル

そのほかのメーカー

(118)ザ・大阪電脳しりとりゲーム(IMS)	パズル
(119)中国龍(IGS)	パズル
(120)着せかえ麻雀(アイマックス)	麻雀
(121)プロ麻雀 極s(アテナ)	麻雀
(122)パルスター(エイコム)	シューティング
(123)ボンバーマン ぱにっくボンバー(エイティング)	アクションパズル
(124)ストライカーズ1945(彩京)	シューティング
(125)まる子デラックスクイズ(タカラ)	クイズ
(126)熱答クイズチャンピオン(中日本リース)	クイズ
(127)天外魔境真伝(ハドソン)	対戦格闘
(128)ソニックウイングス3(ビデオシステム)	シューティング
(129)ブレイジングトルネード(ヒューマン)	プロレス
(130)ススメ!マイルスマイル(フウキ)	アクション

by 岬ふみこ



ゲーム考現学

《第19回》"名探偵登場"

Written by 山田　整&"永久機関"

今回のテーマは"名探偵登場"。『J.B.ハロルド』シリーズを中心に……と思っていたが，諸般の事情（本文参照）で推理ものAVG全般の話をする。

なお次回のメインは予告どおり『銀河英雄伝説』シリーズ，宇宙もののSLGのお話。そのつぎは『ロマンシング サ・ガ』シリーズの予定。イラスト，文章投稿も募集中。

ストーリーがすべて

かれこれ15年近く昔になるだろうか。アップル社のコンピュータ向けに，『ミステリーハウス』という推理ものAVGがあった。最近ではほとんど見られなくなったコマンド入力式（「LOOK TABLE」「OPEN DOOR」のように，行動内容を自分で考えて打ち込む方式）のAVGで，洋館の中を歩き回っているうちに殺人事件が発生して――というものだ。アニメーションもなくドットも粗い1枚絵のグラフィックだったが，当時のパソコン少年たちはそれにあこがれ，熱中して遊んだものだった。まだ「アドベンチャー・ゲーム」という言葉さえ定着していない時代のことである。

そしてそれ以後，コンピュータの性能がよくなるにつれ，じつにさまざまなゲームが誕生した。ファンタジーRPG，3DリアルタイムSF・RPG，フライト・シミュレータ，育成SLG，etc……。最近ではポリゴン格闘アクション・ゲームでさえ，家庭で遊べるようになってきた。だが，そんな中で「推理ものAVG」は細々と，しかし決して消えることなくに発売されつづけてきた。なぜだろうか？

じつは理由は簡単だ。『ミステリーハウス』に人々が熱中したのと同じ理由だ。100年前に書かれた『シャーロック・ホームズ』が今でも読まれているのと同じ理由だ。

「ゲームはアイデア（ストーリー）がすべてである」――使い古されたフレーズだが，この言葉が推理ものAVG以上に当てはまるジャンルはない。評価のポイントは物語と演出（雰囲気），目新しさや派手さは二の次。新システムの採用のみでプレイヤーをひきつけることは不可能に近い。そしてストーリーで勝負してくる作品は，当然それなりにいいデキのものが多い。「システムはあまり変わらず，内容で勝負している」という共通点において，推理ものAVGはそれ自体が一つの巨大なシリーズだとさえ言えるかもしれない。

今回『J.B.ハロルド』シリーズの紹介をメインにできなかった理由も，じつはそこにある。ほかのソフトとの比較で『J.B.ハロルド』シリーズの良さを強調することができないからだ。たしかにシステム的な長所は数々ある。だが物語の完成度や雰囲気の良さを言葉で語りきるのはほとんど無理といっていい。とにかくやってみてくれ，としか言いようがないのだ。

というわけで，今回は「推理ものAVGシリーズ」という視点で，その歴史と現在の姿を考えてみることにした。それに関係したつぎの二つの文章を読んでほしい。

現在へ～情報の選びわけ

あるとき，ある男がはじめてパソコンの推理ゲームに手をつけた。彼は「うわあ人が多い，どうやるんだこりゃ」と叫んで1時間でゲームを放りだした。見ていた後輩は言った。

「……コンピュータの推理ゲームは推理小説とちがい，シラミつぶしが基本になるのです。ひたすら足で稼ぐっすね」

「具体的にどうせいと」

「メッセージは読まずにひたすら各選択肢をクリックするっすね。すると何か新しい選択肢がでるのでそれをクリックする。これをくり返すとそのうち解けるっすね」

「…………」

彼は絶句した。

昔はAVGがずいぶん流行った。それが他ジャンルにおされたのは理由がある。一つはストーリー指向のRPGに客を取られた。もう一つは上の例のような，ひたすらコマンドを総当たりするだけのものが多すぎたためだ。そりゃあ探偵稼業は足でかせぐ単純労働だが，単純労働にもほどがある。とくにゲームのでだしで人名や地名があまりラレツされると，たいていの人間はげんなりする。

その点よくできていたのが，リバーヒルソフトの『J.B.ハロルド』シリーズ。むろん主人公はホームズでもポワロでもない一介の刑事だから，コロンボなみに二度三度と聞きこみをするハメになるのは他のゲームと同じだ。ちがうのはストーリーを小出しにするうまさ。とくに序盤は新しい相手に話をするたび，必ず一つは新しい情報や人名がでて，それが手持ちの情報とからみあっていく。

最新作ではまた新たな試みにも挑戦している，意欲的なシリーズだ。　（桂　令夫）



▲シリーズ最新作，Windows版『ブルー・シカゴ・ブルース』。実写映像を大量に使用



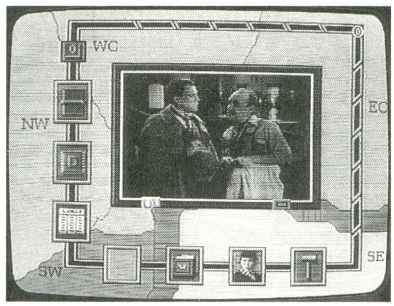
◀投稿より。やはりこのシリーズはファンが多い。なお，旧作品もログインブックスやTAKERUで入手可能だ（おもにPC－9801版）

過去から〜AVGの歴史とともに

『シャーロック・ホームズの探偵講座』……このゲームにおいて，プレイヤーは名探偵シャーロック・ホームズに扮する。と書くとファンは華麗な推理を披露する姿を思い浮かべるかもしれないが，じつはゲームの前半部はひたすら情報集めに費やされる。住所録から関係者を選びだし，聞き込みをし，部下に調査させ……こうして裁判に持ち込めるだけの材料を集めるのだ。だが，住所録には200人以上の名があり，そのほとんどが事件とは無関係の者たちだ。片っ端からあたってみてもゲームをクリアすることは可能だが，膨大な時間がかかり，ゲームの得点も0になる。足で稼ぐ捜査ではダメなのだ。

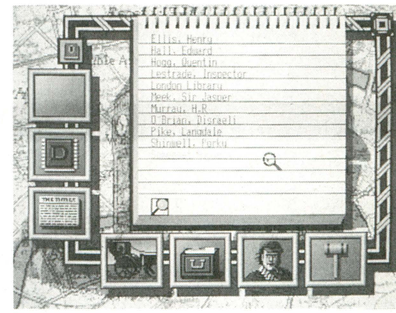
プレイヤーに必要とされるのは，実際に調べる以前に事件の関係者の目星をつけること。事件の新聞記事や，聞き込み相手の何気ない一言。そこからイモづる式に関係者を割りだすのだ。効率よく捜査をすること，それが「推理」の役割なのだ。

そして事件関係の情報をすべて集めると，ゲームは裁判に突入する。犯人を指定したあと，いくつかの選択肢の中から「これだ！」と思うものを選択することで犯罪の動機や状況を推理するのだ。もっともらしい情報が事件とは無関係のこともあれば，多くの情報がジグソーパズルのように事件を組み立てていることもある。一筋縄ではいかないだろう。



▶ゲームのほとんどの部分が映像＋音声で進行する

このゲームはCD-ROMの大容量をフルに生かし，大量の情報をプレイヤーに与えてくる。とくに聞き込みシーンは映像と音声でリアルタイムに行なわれるので，しばしば必要な情報を見落としがちになる。だがそれによりこのゲームは推理の本質を……無意味な情報の山の中から意味のあるものを選びだす手順を，見事に表現しているのだ。　（斎藤　通彦）



▲原作ファンも必見だ。TOWNS版とPCエンジン版がビクター音産（現ビクターエンタテインメント）から発売されていた

おわりに

いま「過去」「現代」と題したが，正確にはその前に「古代」を加えるべきだろう。『ミステリーハウス』の時代。画面から得られるわずかな情報を必死でつなぎあわせ，入力するコマンドを考えていた時代。「推理」することなしにはそもそもゲームに参加できなかった時代が，はるか昔にあった。

それから推理ものAVGは「過去」に移った。簡単に操作できるコマンド選択方式が一般化し，プレイヤーが自分の行動を「推理」しないでよくなった時代。ただくり返し選択肢を選ぶか，紙芝居のように流れていく物語をながめるAVGが主流の時代。こうして，一般のAVGとともに推理ものの人気もおとろえた。

そして「現在」。コンピュータはゲームの本筋とは関係ない余分な情報を大量にかかえこめるまでに進化した。「古代」とは別の方法で「推理」を要求できるようになったのだ。

では「未来」はどうだろうか？

「ストーリーこそ推理ものAVGのすべて」……思うに，これを越えることが次代の推理ものAVGの使命だろう。よくできたストーリーの必要性は絶対に否定しない。しかし，これが逆説的にストーリー以外の面の発展を妨害してきたのも事実だ。システム面での新たな進化を達成したとき，推理ものAVGは再び黄金期を迎えるのではないだろうか。

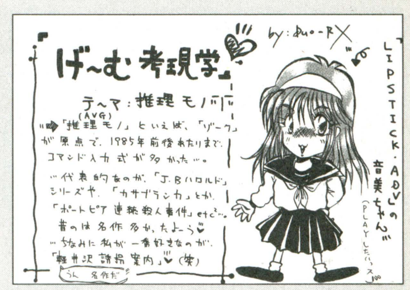
★イラスト大特集★



by　渡瀬右京

テーマがテーマなだけあり，いつもより多くのハガキが届いた。最近では洋物（←海外輸入ソフトのこと）を中心に「インタラクティブ・ムービー（プレイヤーが参加可能な映画）」などと自称する怪しげなAVGが多いが，しかしプレイヤーが本気で推理するときのインタラクティブ性に勝るものはないと思う。これはその証明ではなかろうか。

……昔のは名作が多かったというのは同感。というか，最近は発売本数が少ないぶん，名作の登場率も低いのだと思う。思いたい。

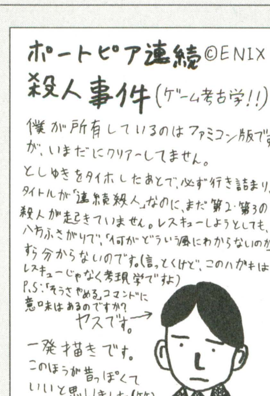


by　Duo-Rばついち

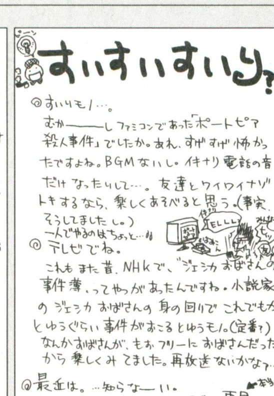


by　北谷洋平

◀お，『オホーツクに消ゆ』。コマンド選択式，現代の入力システムの基礎を確立した作品であるにもかかわらず内容も超一流（原作が堀井雄二）という，バケモノじみたソフトでした。これで後続のソフトたちがすべて同程度の完成度だったら探偵ものAVGの黄金期はつづいていたでしょうに……。ま，無理か。なお，絵の人物は「野村まきこ」さんだそうです。



by　ファミコン野郎の葦原まさき



by　マイコV

◀これはまたなつかしい。これも10年以上昔のソフトですね。エニックスといえば今でこそ『ドラクエ』一色ですが，当時はとにかくいろいろなジャンルのソフトを発売しており，これもそんな作品の一つでした。

……えー，第2の殺人？忘れました。京都やら新開地やら回っていれば，何か起きたと思うのですが。

……友達と遊ぶといい，というのは本気で同感。最近，接客ゲームが少なくて。

第5回

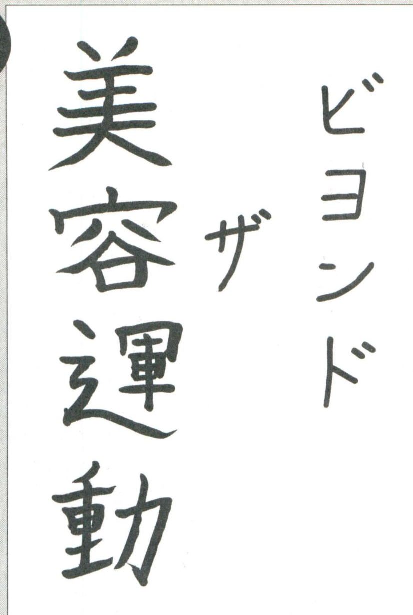
おハガキ指南役
服部陽一郎(陽の字)

ふー，ようやく『風来のシレン』をクリアできました。しかし道中，ペケジになぐり倒されたり，混乱したお竜になぐり倒されたりとやたらとNPCのせいで死んだような気がするぞ。なーんか人間不信ならぬNPC不信におちいってしまいそうだったけど，「旅は道連れ」って言葉はどこへいったのやら。やなご時勢だぜ。

……とかいってたら，おやおや裏ゲームがあったのね。ま，それはみなさんの目で確かめてほしいな。ここらでハガキの紹介とまいります。ハガキがオイラを呼んでらあ。

金賞 5Exp.

愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ（27Exp／3位）



★略して「びよ美容」。美容茶やヤセる石鹸だって売ってるんだから，ヤセるゲームなんてできないもんかな。でもファミトレはボツ。

銀賞 4Exp.

愛知県刈谷市・絵入安（38Exp／1位）



★もしやこのあと，「まわるまわる～」とかいってジャイアント・スイングをしかけるのでは。鬼畜な父親，カゲというよりラウやも知れぬ。

風来 読者の闘技場

文字ネタ部門(2Exp.)

「NINTENDO64」が発表されたけど，はてさて今後のゲーム界はどうなるんだろう。ハードの表現力にソフトの内容が負けることのないよう……あ，熱でてきた。

●『サム斬』って「ザ・キング・オブ・X-MENスピリッツ」ってカンジ。
神奈川県綾瀬市・アコピャン
(33Exp.／2位)

★最近の格ゲーはほとんどパチンコだ。

●

●フランスへの抗議とかいってジャンヌに"秘密の花園"をかけるオレ。
長野県松本市・END
(18Exp.／7位)

★シャルは『サム斬』出場をストライキしてしまった。

●

●『レイブレーサー』のデモのおねーさん，色っぽいんだか恐いんだかわからない。しかし夢にててきた。
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
(27Exp.／3位)

★潜在意識の現れだぜ，きっと。

●

●新入荷した『サム斬』はコンパネがささくれ立っているため，手から血が出る体感ゲームと化している。
神奈川県綾瀬市・アコピャン
(33Exp.／2位)

★出血大サービス。やっぱりパチンコみたい。

●

●リン○スでなら『ぷよ通』の8人同時プレイもできるから移植すりゃいいのに……。
三重県度会郡・ともこざる
(25Exp.／4位)

★8台のリンクスが出会う日はいつ……。

●

●私の仲間うちでは『アイスクライマー』の対戦も熱いのだ。
福岡県飯塚市・ばーす・すとーん
(9Exp.／10位タイ)

★さてはっ！『アイスクライマー64』開発度30%か？『バルーンファイト』で対戦するとみんな天井にはりつく。

●

●覇王丸を遠くから見ると「ソニック」のようてしかたがない。
福岡県飯塚市・ばーす・すとーん
(9Exp.／10位タイ)

★SNKのものはセガのもの，セガのものはSNKのもの。うーん，おアツイ。

●

●『沙羅曼蛇2』が出る以上，『パロまんだ！』発表は時間の問題だと思う。
愛知県名古屋市・NA+M+PA
(7Exp.)

★じつはもう開発度75%，みたいな？

●

●しかも，自機として"藤崎詩織"が使えるとみた！
愛知県名古屋市・NA+M+PA
(7Exp.)

★『ときめきパロまんだ！』，オプションもみんな女の子だな。サービス，サービス。

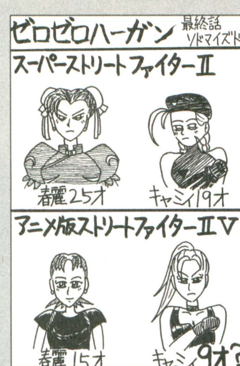
■エナジー・ドレイン・ルール：期間内に発売されたサターン対応ソフトの本数の、各ケタの数字ガキーナンバー。たとえば6本なら6位のもの、12本なら1位と2位のものがエナ・ドレだ。減点はExpの1割（端数切り上げ）。

イラスト部門（3Exp.）

最近のお勧めは放送延長された『ヤングライダーズ』と，ウワザの『エヴァンゲリオン』。『X－ファイル』はいまいちノラないっす。しかしこの号がでるまでに『スタトレ』は公開されてるのだろーか。オイラの卒論も遅々として進まぬ。



高知県香美郡・RATER
（3Exp.）
★「KOF'95」と「Win95」にも注意。



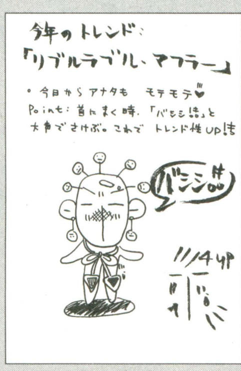
神奈川県綾瀬市・アコピャン
（33Exp.／2位）
★フランスのストは長びいたが，アニメのストは短かった。



広島県東広島市・ヨーキなかち犬くん
（3Exp.）
★きっといつまでも離れられないゲームでしょう。



愛知県名古屋市・NA+M+PA
（7Exp.）
★同人誌のお約束ってやつだな。ギャグもお約束。



三重県度会郡・ともこざる
（25Exp.／4位）
★なんか首から上，なくなりそうなんですけど。



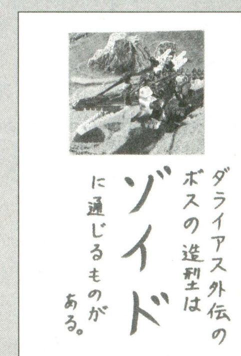
福岡県飯塚市・ばーす・すとーん
（9Exp.／10位タイ）
★シテオク度・5。



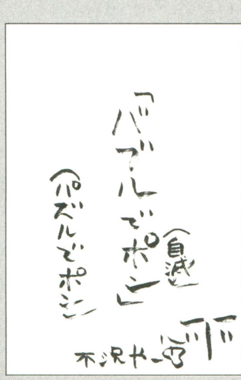
愛知県刈谷市・絵入安
（38Exp.／1位）
★りんご手裏剣とかいって，すごいチープそう。



神奈川県綾瀬市・アコピャン
（33Exp.／2位）
★なんか背中泣いてるんですけど。



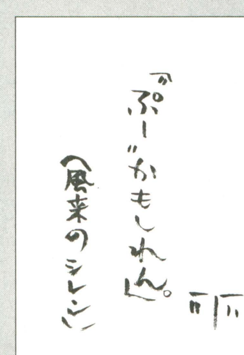
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
（27Exp.／3位）
★似てねーよ。スマン，ちょっとコメント投げやりぎみ。



三重県度会郡・ともこざる
（25Exp.／4位）
★ゲーム大手でも，アブない会社があるとかないとか。



愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
（27Exp.／3位）
★昔の大映映画の怪獣だと。シュマゴラスかと思った。



三重県度会郡・ともこざる
（25Exp.／4位）
★あんたここにだす半分でも，会社にハガキだしてみろよ。

今月の大ボケ（ア，アニキすまねえーっ！の刑）

福岡県宗像市・大根田誠
（0Exp）
★ご本人の目を盗んでこっそり掲載することになったこのハガキ。ごめんなさい。でもチエックは通ったんです。



今月のエナジー・ドレイン

'95年11月15日から12月10日までの間に発売されたサターンのソフトは全部で25本だった。ゆえにエナ・ドレのターゲットは前回2，5位のアコピャン，ほりぴり，ズオウ・リアキ。

▲アコピャン:27+10=37→−4となり33Exp.
▲ほりぴり:27+0=27→−3となり24Exp.
▲ズオウ:17+13=30→−3となり27Exp.

ハハ，なかなかいいところにヒットしたみたい。エナ・ドレはこうじゃなくちゃ。

次号は95年12月15日から1月14日をチェック！

闘技場戦士ランキング

順位	名前	Exp.
1	絵入安	38Exp.
2	アコピャン	33Exp.
3	ズオウ・リアキ	27Exp.
4	ともこざる	25Exp.
5	ほりぴり	24Exp.
6	新歓1005円	21Exp.
7	END	18Exp.
8	Rewi	16Exp.
9	色瀬秋代	11Exp.
10	マイコ，TNT爆弾，ばーす	9Exp.

闘｜技｜通｜信

『読者の闘技場』ではコンピュータやゲームを題材にした，みんなが楽しめる爆笑ハガキを募集中。下記の注意をよ～く読んで，ネタが新鮮なうちにどしどし応募すべし。

投稿の注意：ハガキまたは同サイズの紙を縦にして黒インクでかくこと。ボールペン，鉛筆は不可。文字ネタは48文字以内，ハガキ1枚にネタ二つまで。

投稿の宛先：マイコンBASICマガジン編集部『風来　読者の闘技場』係

困っているアナタに贈るお助け情報を満載！

レスキュー COMPUTER GAME



本コーナーはパソコンや家庭用ゲーム機，アーケード・ゲームなど，コンピュータ・ゲームを楽しんでいるみなさんのためのページです。解けないゲームや，攻略できないゲームについて，先生方がアドバイスしてくれます。きまりを守って応募してください。

明けましておめでとうございます。今年もゲームでわからないところがあったら，ぜひこのコーナーを頼りにしてください。パソコンでもコンシューマでも，さらにはアーケードやワンダーエッグのアトラクションについての質問だってOKですよ。

（板場利光）

英雄伝説Ⅲ

Q 僕はPC-9801版の『英雄伝説Ⅲ』を購入し，プレイしているのですが，第2章のドッタの砦というところまできてつまってしまいました。

ここから外にでるため，門番の兵士をうまく引きつけなくてはならないのですが，何回試みてもうまく誘導できないのです。

いったいどのようにすれば，この場面を越えて先に進むことができるのでしょうか？

どうか教えてください。お願いします。

【愛媛県新居浜市・**矢野博綱17才**】

A ここはなかなかむずかしい。基本的にはキミの言うように「門番を遠くに引きつけ，そのスキに逃げる」という方法でOKなのだが，なにせこの門番の兵士の足が速すぎる。そのため，ちょっと頭を使わなければならないのだ。

そこで，まずはまわりをよく見てみよう。すると，ちょっと遠くに見張り塔のようなものが見えるハズ。そう，これを障害物として使えば，さすがの駿足兵士もスピードが一瞬落ちる。そのスキに出口めがけて突き進めばこの場面はクリアできるのだ。まぁ，かなりシビアなタイミングではあるけどね。

そうそう，いったん脱出に成功してから，再び門番に話すとおもしろいよ！

（隊員No.22'・**千歳秋吉**）

ロマンシア

Q みなさんこんにちは。本日のお題は，難易度星六つの脅威，『ロマンシア』（PC-8801版）です。

ランプを使いまくってやっとカルマを最大値にして，仙人の衣に神通力をかけてもらいました。しかし「さぁセリナ姫を救おう！」というところでつまってしまったのです。

アゾルバ王に衣をかぶせようとすると，ブタ（チャダ）に姿を変えられてしまい，王を正気に戻せません。無視して姫を救おうとしても，牢屋の鍵が開かないし……。

どうか，フレディ王子に救いの手をさしのべてください。ソーサリアンに先を越されるばかりでは悲しすぎます。

P.S.ファルコムさん，これもRevivalでだしてください。同じ難易度で。

【秋田市・**懐古学者　水野夢絵17才**】

A 「ソーサリアンに先を越されて」の意味がわからない人は『ソーサリアン』版の「ロマンシア」をプレイしてみるべし。もっとも，現在ではもう手に入らないのかもしれないなぁ。

さて，それでは水野クンの質問に答えよう。たしかにここはわかりづらい。しかし，ちゃんとメッセージを「読んで」いればどうにかなるものだ。ということで，ここではアゾルバ王の言葉に注目してほしい。

彼はこう言ったはずだ。「きれいな心の者などブタになってしまえ」と。すべてのヒントはこの中にある。つまり，フレディ王子の「あるパラメーター」に問題があるのだよ。あとは水野クンの力で推理してくれ。

（隊員No.22'・**千歳秋吉**）

デゼニランド

Q こんにちは。序盤の質問なので，すごく恥ずかしいのですが……ただいま『デゼニランド』の「瀬戸内海の海賊」というところで悩んでいます。

牢屋のなかに落ちている鍵を取りたいのですが，手がとどかないので，どうしても取れません。アイテムは必死に集めたのですが，これだけがどうしても……。

ちなみに，現在の持ち物は，ライター，ウキワ，十字架，お金，バケツ，ロウソク，海図，骨……と，まぁこんなものです。

あぁ，はやく鍵を取って，つぎのアトラクションへ行きたい。よろしくお願いします。

【**三重県度会郡・ともこ.M17才**】

A いつもながら，なつかしいタイトルだこと。この『デゼニランド』は，いまから約10年前のゲーム。『Revivalザナドゥ2リミックス』のオリジナル版が発売された時期よりもさらに前なのだ。私としては，ぜひ『デゼニランド（ワールド）』もリバイバルしてほしいんだけどねぇ。

それはそうと，ともこチャン。手がとどかないんだったら道具を使えばいいじゃないか。棒みたいなもので取るのが普通だけど，ここでは……あのアイテムが使えそうだ。

入力は「TAKE KEY ○○○○」というようにやればOK。これでいよいよ，つぎのアトラクションに進めるってワケだ。

ただ，ともこチャンはショップでヘルメットを買ってないようだ。それだとつぎのアトラクションへ行ってもハマってしまうので，最初からやりなおしたほうがいいよ。

（隊員No.22'・**千歳秋吉**）

ハイドライド・スペシャル

Q レスキュー隊のみなさま，こんにちは。僕はいま，『ハイドライド・スペシャル』をプレイしています。で，十字架を手に入れたのですが，このアイテムの効果がまったくわかりません。説明書はなくしてしまったし……。

バカバカしいとは思いますが，僕はこのことで真剣に悩んでいます。TURNの魔法の効果もわからないけれど，これについては困っていないので，とりあえず「十字架の使い道」についてレスキューお願いします。

【和歌山県海南市・**葦原まさき19才**】

A これも懐かしい。当時ファミコンを持ってなかった私は，友人の家でプレイしていたものだよ。

たしかに，誰もが一度は悩む十字架の使い道。あまりにも簡単に手に入ってしまうので，「これを持ってるのと持ってないのとでは，どうちがうのか」がわかりづらいのだが，その謎の効果はただひとつ。「ある敵に対しての戦いが有利になる」というものだ。

そのある敵とは……十字架に弱い敵といえば，だいたい想像がつくと思うけどね。まぁ，ワザと十字架を取らないで先に進めば，そのありがたみが身にしみてわかるかも。

それと，TURNの魔法は「その画面にいる敵の進行方向を変える」効果がある。迷路で敵に挟み打ちをされそうになったときには心強い味方となってくれるはずだ。

（隊員No.22'・**千歳秋吉**）

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

Q みなさんこんにちは。僕はいま，アーケード版『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』で遊んでいますが，コンピュータ戦で後半に狂死郎がでてくると，絶対に勝てません。なんとか1コインクリアをしたいのですが……いいパターンはないのでしょうか。もしあれば教えてください。

【住所不明・**亜玖珠レイ？才**】

A 文字から判断すると小学生くらいのようだけど，住所はちゃんと書いてね。それと，対戦格闘のレスキューの場合は，自分の使用キャラも忘れずに明記してほしい。では，さっそくレスキューを。

たしかに狂死郎は強い。とくに後半で登場すると「防御崩し→武器飛ばし必殺技」という連係まで使う，とんでもないヤツだ。しかし，さいわいにも，こいつには全キャラ共通の攻略パターンがあるのだった。

スタートしたら，まずはしゃがみガードをして相手の動きを見よう。狂死郎は，間合いが近いと防御崩しを，中間距離（スタート時ぐらい）なら不意打ち攻撃を出してくることが多い。防御崩しを食らうとイタいめにあうので，近づかれたら弱斬りや↙＋蹴り（連打がきく足払い）をガードさせて追い払おう。

間合いを調節して不意打ち攻撃を誘えば，勝ったも同然だ。すばやく立ちガードで防御したあと，立ち強斬りなど攻撃力の高い攻撃で反撃する。これをくり返せばOKだよ。

（**小江哲朗**）

ブランディッシュ3

Q はじめまして，レスキュー隊のみなさん。私は『ブランディッシュ3』をプレイしておりまして，ただいま「ウルティン・テールム」を武器に変えるためにFORTLESSのエリア1まできました。

しかし，そこにある「三つの箱」のトラップに手を焼いています。メッセージ・ボードによれば，ここになにかを入れればいいらしいのですが，入れるモノがわかりません。

ということで，どうかレスキュー隊のみなさま，私に箱に入れるものを教えてください。　【東京都東大和市・**池くん16才**】

A 『ブランディッシュ』シリーズのメッセージって抽象的だからなぁ。そこがいい雰囲気をだしているんだけれど，読めないのでは困ってしまう。そこで，ここに書いてあることを読みやすいように私が翻訳してしんぜよう。

・**「捧げよ，不幸をもたらす小瓶」**……要するに「体力がなくなる小瓶」のこと。
・**「捧げよ，心を無にする小瓶」**……これは「心=魔力」と考えればわかるだろう。
・**「捧げよ，闇の波動」**……いかにもそれらしいアイテムが，このエリアの南西部にある宝箱が三つ並んだ部屋で手に入るぞ。

どうかな？　こういう遠回しな言いかたも読めるようになると，いつか国語の試験で役に立つかもしれないよ？

（隊員No.22'・**千歳秋吉**）

ホテル・ザ・ヘル

Q 先日，ナムコ・ワンダーエッグの『ホテル・ザ・ヘル』で3回ほど遊んだのですが，どうしてもヘレナを助けることができません。

3回目は途中のルーレットで勝ったので，いけるかなと思いましたが，やっぱりダメでした。どうすればヘレナを助けることができるのですか？　教えてください。

【埼玉県越谷市・**田村の兄22才**】

A さまざまな仕掛けがある『ホテル・ザ・ヘル』だが，ヘレナを救出するために必要な条件は三つだけだ。

ヒントを言うと，①押したら待つ，②勇気を誇示する，③運を味方につける，といったところ。それと，田村の兄クンが悩まされたルーレットの部屋だが，これに挑戦するときは，かならず「端のイス」に座ること。それらを心がければ，あとは運だけの勝負だ。

（**山中直樹**）

コロナイゼーション

Q みなさんこんにちは。私はいま，Windows版『コロナイゼーション』をプレイしています。もうすぐ独立宣言をして，本国との戦争に突入しようかと思っていますが，気になることがあります。

それは教育施設についてです。いちおう，大学まで作ってみたのですが，マニュアルの説明では具体的にどのように使ったらいいかわかりませんでした。どうか教えてください。　【東京都港区・**山川尚幸23才**】

A たしかに説明書の表記では，教育施設の使用法がわかりにくいので，ここで詳細な説明をしておこう。

じつは，教師となる専門家を置いておくだけで，教育施設は効力を発揮する。専門家を配置してから数ターンごとに，そのコロニー内にいるコロニスト1人をその専門職に変えてくれるのだ。たとえば，ベテラン農夫を教師に指定すれば，数ターンごとにそのコロニー内にいるコロニストが1人ずつベテラン農夫にかわるというわけだ。ただし，コロニー内に流刑者や契約労働者がいた場合は，彼らの格上げのほうが優先される。また，「コロニー内」とは建物画面と周辺画面の両方をさしているので注意（「門の外」は例外）。

専門職につく人を増やせば，コロニーの生産力を飛躍的に高めることができる。ぜひ，有効に活用してほしい。　（**猪野清秀**）

応募のきまり

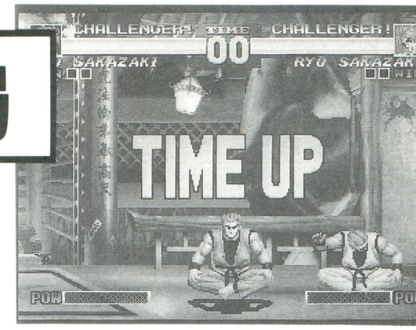
質問は1人1シーンにかぎります。官製はがきで応募してください。AVG，RPG，SLGなどジャンルは問いませんが，質問のゲーム・タイトルと機種名（PC-98，セガサターン，アーケードなど）を最初にハッキリ表記してください。そして，体験談や失敗をしたようすを具体的に書いてください。

イラストつきの応募の場合は，タテ書きで，黒インクでお願いします。左上には2×2cm以上のスペースをあけておいてください。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田 1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「レスキュー！ COMPUTER GAME」係

ALL ABOUT シリーズ

情報局



情報局長でガツ(がんばれギンくん風)。それでは，早くも第23回を数えるオール・アバウト（以下，A.A.）情報局が，A.A.シリーズの新作情報をお届けしよう。

「A.A.ぷよぷよ通」制作快調!!

発売決定から約1年，いまだにリクエストが絶えない「A.A.ぷよぷよ通」であるが，なんとか完成のメドが立ってきた。くわしくは，「とことんぷよぷよ通」を読んでもらうとして，「A.A.ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」の話でもしよう。

「A.A.KOF'95」は，発売してから約2か月が経過した現在でも，数多くのアンケートが送られてきているが，その中で異様なほど反響が大きかったのは，庵が超必殺技・八稚女の移動中に舌をだしていること。ファンから「本当？」という質問も殺到していたが，まちがいなく本当なのだ。

同じく，大反響を呼んでいたのが「メモリアル・オブ・ファイターズ」。なかでも，リョウ・サカザキがアグラをかいたまま空中に浮かぶ「空中○○」のやりかたを教えてくれという質問が多かったが，これは龍虎チームのステージでリョウに時間切れ負けのポーズをとらせればカンタンに見ることができる。掲載時の写真はその動作中のものだ。念のため，タイトル横にそのときの全体写真を掲載しておこう。

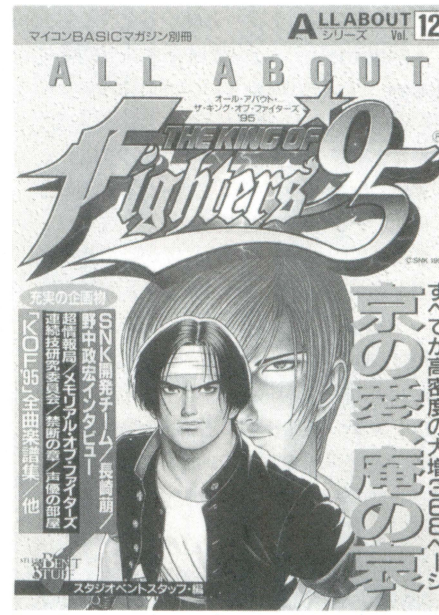
●バックナンバーの入手方法

ここ最近，『KOF'95』の影響か，「A.A.KOF'94」の品切れも続出しているそうだ。そんな人のためにも，通信販売による入手方法をお教えしよう。

①電波新聞社(☎03-3445-6111)に電話して，出版販売部までとりついでもらう。

②担当者に電話がつながったら，ほしい本のタイトル，そして自分の氏名，住所，電話番号を伝える。

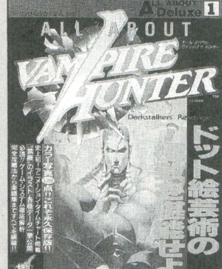
③注文した2～3日後に「ブック急便」で直接届けられるぞ。代金は，本の価格＋380円(送料。何冊でも同じ）の着払い。



A.A.ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
■368ページ（カラー144ページ）
■1,580円

ALL ABOUT シリーズ LINEUP

DELUXE 1 ALL ABOUT ヴァンパイア ハンター



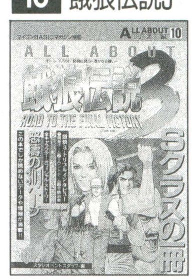
■320ページ(カラー192ページ)
■2,500円
■A4判

VOL.11 ALL ABOUT ストリートファイターZERO



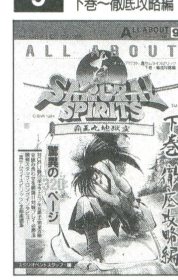
■352ページ(カラー128ページ)
■1,480円

VOL.10 ALL ABOUT 餓狼伝説3



■304ページ(カラー112ページ)
■1,480円

VOL.9 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 下巻～徹底攻略編



■320ページ(カラー96ページ)
■1,480円

VOL.8 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 上巻～システム解析編



■272ページ(カラー128ページ)
■1,480円

VOL.7 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'94



■272ページ(カラー96ページ)
■1,400円

VOL.6 ALL ABOUT ヴァンパイア



■272ページ(カラー96ページ)
■1,400円

VOL.5 ALL ABOUT ワールドヒーローズ2JET



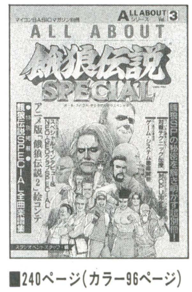
■240ページ(カラー96ページ)
■1,380円

VOL.4 ALL ABOUT 龍虎の拳2



■240ページ(カラー96ページ)
■1,380円

VOL.3 ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル



■240ページ(カラー96ページ)
■1,380円

VOL.2 ALL ABOUT ぷよぷよ



■160ページ(カラー112ページ)
■1,280円

VOL.1 ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム



■208ページ(カラー112ページ)
■1,480円

※A.A.シリーズSP『オール・アバウト・ナムコ』『オール・アバウト・ナムコII』(2,200円)も，全国各地の書店で好評発売中



読者の意見 Special
ホンキでPlay ホンネでReview!!

あけましておめでとうございます，大出綾太（恭賀迎春）です。

この本が発売されるころには仕事から解放されて，昨年末に発売されたゲームをとろけるほど遊んでいるハズ（と書いている現在は，まだ年末の激務中）。チュンソフト信者としては，『風来のシレン』をやったあとに，課題科目『ドラクエVI』をプレイする計画だけど，はたしてカンタンに『シレン』から抜けだせるかどうか……。絶対アイテム集めに熱中するだろうなあ（笑）。

さて，今月はお正月（2月号だけど）ということで，年始恒例の読ホンSpecial，直掲載オンリーでお送りします。今回で2回目だけど，毎年恒例にさせてください。お願い。

タイトル・イラストは**栃木県宇都宮市・熱気鉄吉**さんです。今月も投稿をありがとうございます。それから受験生のみなさんはこれからが正念場。ガンバってくださいね。それでは読ホンSpecialに参りましょう。

CD-ROM

カートリッジにも利用価値があるのでは？

▶**【群馬県藤岡市・サターン倫理委員会27才】**……カートリッジにこだわらなくても，CDから読みだしたデータを蓄積するメモリを増やせば，かなりアクセス回数が減るハズ。増設メモリは今後必要な機器だと思いますね

1月号のレッドフードシャドームーンさんのお話と同
じ様な事を最近になって私も考えるようになりました。
プレイステーションの「豪血寺一族２」というゲーム
を例に取ってみます。このゲームは、キャラクターの中
に変身出来る者がいます。このシステムはゲームの一つ
のウリな訳ですが、変身の度にディスクを読みにいって
しまうため、ゲームがその間中断してしまうのです。緊
迫した攻防の中でゲームの流れが止まってしまうと白け
てしまいます。もしこれがＲＯＭカセットだったらなぁ
と思うのです。
ま、ゲームの支障になってしまう様なローディングは
そうそう有りはしませんが、ＣＤ－ＲＯＭの読み込みに
は誰でもいらいらした事が有ると思います。
猫も杓子もＣＤ－ＲＯＭで無くて、必要とあらばＲＯＭ
カセットを使っていくのも良いのでは無いでしょうか。
現段階で、ＣＤ－ＲＯＭとＲＯＭカセットを分け隔て無
く使えるコンシューマゲーム機はメガドライブとサター
ン、ＰＣエンジン位でしょうか。中でもセガサターンは
将来的にも期待しているのですが、カートリッジスロッ
トは未だにパワーメモリーにしか使われていません。
あえてＲＯＭカセットにこだわる必要は無いかも知れ
ませんが、その存在価値は計り知れない物があると思い
ます。

新世代機

オリジナル作品をもっと充実させるべき

◀**【岐阜県安八郡・英雄妖精・ウィスダー20才】**……移植作とオリジナル作のバランスが肝心。ファミコンの繁栄も，『ゼビウス』が土台を造り『スーパーマリオ』が決定づけた，という歴史的事実があるし

次世代ゲーム機ってなんだったっけ？

次世代機が発売され、ほぼ１年になります。今、次世代機はいかにアー
ケードやパソコンの移植が決定、発売されるかがユーザーにとって重要
なことになっているらしいのですが、私はこれについての反論をしたい
と思っています。

結論としては、その機種内でのソフト売上のうちの半分以上が移植ソ
フトによって占められているとすれば、私は結局、後発の任天堂の「ウ
ルトラ64」には勝てないと予想します。なぜなら、アーケードなどの基
盤はどんどん進化していきます。ゲーム機は94年のハードで作らなけれ
ばなりません。すると完全移植は今よりもさらに難しいことになるでし
ょう。

確かにプレステの「リッジ」やサターン「バーチャ」や「２Ｄ格闘」
の移植も初期のハード普及の牽引役としてかなり重要ですし、絶対必要
だと思います。３ＤＯみたいにオリジナルばっかで失敗した例もあるし。
ただし、これらが、各々のハードのオリジナルゲームを覆い隠してしま
うほどの力を持ってしまってはいけないと思うのです。
「なんとかのゲーム移植決定！！」ということでユーザーが騒ぐだけで
は、数年後（ハードの晩年期）までに本当のハードの成長は望めないで
しょう。

本当のオリジナルを（今までのゲームシステムに絵や動画などをデコ
レーションしただけのゲームじゃなくて、続編ものじゃなく、売れ線の
格闘ものスタイルじゃないものを）評価すべきではないでしょうか。本
当のオリジナルゲームを開発する事＝メーカーが挑戦したゲームという
図式をユーザーは移植ゲーム以上に評価すべきです。

ちなみに、サターンなら「パンツァードラグーン」「ＧＯＴＨＡ」、
プレステなら、「ジャンピングフラッシュ」「アクアノートの休日」
「カルネージハート」「ボクサーズロード」「キングスフィールド」
「ファルカタ」などのゲームをもっと評価すべきだと思います。
また、各ハードひいきユーザーはお互いのハードをなじりあっていま
すが、なじる前にこれらのゲームをやってからにしろ！と言いたいです。
それでもひいきをやめないユーザーは勝手に自分の道を行きなさい！

すでに、次世代機はオリジナルゲームが求められている時期に入った
と思います。いつも言っていますが、今、メーカーは挑戦する時期です。
メーカーさんは売れ線ゲームを作って儲かるか、完全オリジナルを作っ
て勝負に出るか。私なら後者のメーカーが作ったゲームをやりたいです
ね。そのためには他社もソニーのように、ＳＣＥが弱小メーカーを強力
にバックアップする体制システムを普及するべきだと思います。

Ｐ．Ｓ　セガさん、デコレーションオリジナルより本当のオリジナルを
出して下さい。例の宇宙艦隊物ってどこかで見たシステムを使い、キャ
ラクターと豪華なグラフィックでユーザーを釣ろうとしているようにし
かみえないのですが。

Ｐ．Ｓ　ソニーさん、最近中途半端な版権キャラクターものと美少女育
成ものが多くなってきたように思います。ちょっぴり残念です。それと
ゲームを出すのであれば開発がかなり進んでから発表してくれませんか。
延期が多くてちょっと････

英雄妖精・ウィスダー（20）

年のはじめは読ホンSP！
今年も投稿よろしくね。
来月からは通常業務です。

読者間レビュー

さぁ、私の胸に飛び込んでおいで♡　〔ファイティングバイパーズ 普及のための奨励文書〕

「ヨロイをつけたバーチャ」「ＶＦ３までのつなぎ」、どうも街なかでのバイパーズへの反応は冷めたもの、マイナスなものが多いような気がする。あれだけの大ヒットを飛ばしたバーチャの後釜、しかも同じＡＭ２研の作品となれば期待大、批判大なのはわかるとしても、色モノっぽいというだけでバーチャから出てこない人がいるのはいただけない。

まあそんなことを言いつつ、自分も元はバーチャな人間だったのでバイパーズにいまいちな印象を抱いていたのは事実。ＦＶ（ファイティングバイパーズの略ね）をやってみようと思ったのも、キャラの一人である『ＢＡＮ』が某週刊少年ジャンプ連載の漫画主人公に激似だったことに端を発するのだから、邪道であったことは認めざるをえない。がそんなことはどこ吹く風、今やすっかりＦＶのトリコである。恋愛で「結果が良ければ、付き合い始めた動機が不純だっていいじゃない！」というのとおんなじことである（笑）。

ファイティングバイパーズはバーチャファイター２．５ではない。作品が違えばその根本にある面白さもおのずと違ってくるはずだ。ＶＦの快感を微妙な間における迫真の緊張感だとすると、ＦＶの快感はいかに相手をすっ飛ばすかという豪快さにあるといえる。漫画『ドラゴンボール』の闘いは決してリアルでなものではなかったが、その動きは読者には限りない爽快感を与えていた。バイパーズでも同様。バーチャでいうリアルさは持ち合わせていないかもしれないが、その動きひとつひとつに生理的爽快感がある。

「コスプレ女の子キャラが気にいったから」でもいい、まずはバイパーズの世界に入ってみよ。相手のアーマーを叩き割る快感、すっ飛んだ相手が金網に打ちつけられる金属音。バーチャにはなかった爽快感がＶＦとはまた別の泉があることを教えてくれるはずである。それでもバーチャにしがみついていようというあなた、他の泉に飛び込むことがそんなに怖いですか？

東京都町田市　藤真新伊智　（21）

『ファイティングバイパーズ』（アーケード／セガ）

◀【東京都町田市・藤真新伊智21才】……なかなか盛り上がっている『バイパーズ』。3D格闘の新しい風になりそうな雰囲気だ。それにしてもこのジャンルって、いまのところセガとナムコの独断場だね

新作アイデア

こんなバーチャルゲームがしたい！

最近、ポリゴンのゲームが全盛で、対戦格闘ものやカーレースものはテクスチャーマッピングを施していることも相まって凄くリアルだと思うし、また、実際楽しい。まさにバーチャルリアリティを感じさせてくれるゲームがたくさんあるわけですが、時には風変わりな、こんなやつを作ってみてはどうでしょうか？

例えば、身近な昆虫の生活をテーマにした『バーチャルインセクト』。何種類かの昆虫の中から一匹を選んで、その生活を完全にシュミレートしたゲーム。勿論、フルポリゴン&テクスチャーマッピング。蝶で草原や森の中、或いは住宅街を飛び回るのもよいし、オケラかなんかで地中探検などできたらとても楽しいと思う。時には天敵である鳥から逃げたり、クモの巣を切り抜け、雨の日は急いで雨宿りをしなければならず、蟻などのキャラクターを選んだら、人間に踏まれないように注意することも必要。特に希少種のオオクワガタ（キャラクター難度Ｅ）の場合は人間に捕虫網で捕まらないよう心掛ける（笑）。天敵に襲われ、捕らえられた場合は即ゲームオーバー。餌が食べられず衰弱して死んだ場合もアウト。トラップとしては、殺虫灯（夜中、灯に誘われ飛んでいくと電気で感電死）、ハエ取り紙（匂いに誘われ飛んでいくとテープで粘着死）、蚊取り線香（煙に巻かれて中毒死）、ゴキブリホイホイ（説明省略）等の数々の危険を乗り越えていくバーチャルサバイバルゲーム。最終的には子孫を残すことでクリア。ハイスコア標示は何日間生きることができたかで競う。サブゲームにはカブトムシやクワガタ、カマキリやスズメバチなど様々な昆虫界の猛者たちを集めた異種格闘技戦が楽しめるインセクトファイター（ノーコンティニューでクリア後、最終ボスのヘラクレスオオカブトムシが使える！）やバッタ系の虫の音色を使った作曲ツール（ハーモニーツクール）が付いてくる超豪華版！大人や子供もお姉さんも、誰もが楽しめて、しかも、生命の尊さや自然の偉大さを痛感できる地球に優しいエコロジカルゲーム。再生紙の簡易包装で九千八百円（税別）で発売、というのはどうでしょうか？（できればセガかナムコで）。

さて、最後の方は少しギャグっぽくなりましたけど（少しじゃないだろ少しじゃ！）、とにかく何か新しい発想のゲームに期待したいです。私もどちらかと言えば、静的なイメージのものよりは動的なスピードやスリルに溢れた迫力のあるゲームの方が好きな人間なので、これからそんな作品が出てきてくれることを祈ります。

バンダイがプレイステーションのガンダムの続編で、Ｚガンダムをだしてくれないかな。使用モビルスーツは、ｍｋⅡ、百式、Ｚで、パイロットはエマ、クワトロ、カミーユということで……。

１９９５．１０．ＫＡＩ．

こんなバーチャル・ゲームがあってもいい！

▲【福岡県久留米市・KAI．？才】……いまハヤリのエデュテイメント・ソフトとして遊んでも楽しいかも。ポリゴンの利用方向が多方面に向いたとき，新しい波が起こるかもしれないなあ

レーシング・ゲーム

レーシングゲームについて

いまのレーシングゲーム「デイトナUSA」や「リッジレーサー」などはコースが少ない。次世代ゲーム機にはグラフィックや音楽などに重点を置いているゲームばかり目立つ。確かに綺麗なグラフィックのなかでいい音楽を聞きながら走るというのもいい。

しかし、純粋に走りたい人にとっては、いい音楽や綺麗なグラフィックはあまり必要ではない。コースだって3コースぐらいではすぐに飽きてしまう。こういうようなレーシングゲームではもう買う気になれない。

そこで自分が考えた事は最近のRPGで注目になったダンジョンがゲームをするたびに変わるというものだ。それをレーシングゲームで使ってみたらどうだろうか。これだけで走るたびに新しいコースを走ることになるわけだからまさに一生ものである。

だが、これだけではまだ物足りない。それは、当たり判定をもっとシビアにして欲しいというのだ。今のレーシングゲームは壁にぶつかってもスピードが落ちるとか、車の性能が落ちるなどそれだけだ。「デイトナUSA」を見てみると初級のコースは壁にぶつかったほうが速い。これでは、いくら綺麗なグラフィックや本物のようなエンジン音があってもやる気は無くなってしまう。だからせいぜい当たり判定のランクを作るとかして欲しい。少なくとも昔にはあったのに・・・。

売れるために斬新なシステムは出来ないとか、移植版だからアーケードに少しアレンジを加えたなどというだけではレーシングゲームは駄目になってしまう。いいハードがあるのにソフトがついてこれないのではハードがもったいない。上のような提案どうですか？

埼玉県狭山市　P.N. 京都が好き！（17）

こんなレーシング・ゲームで遊びたい

◀【埼玉県狭山市・京都が好き！17才】……コースのランダム作成は，実現すればコース・コンストラクションまで可能になりそうだ。当たり判定のレベル選択もおもしろそう

読者間レビュー

「X-WING COLLECTOR'S CD-ROM」(DOS/V/マイクロマウス)

▼【東京都台東区・国立圭右22才】……海外産には、ヘンにユーザーに譲歩せず、制作者の意向をそのまま突き通したソフトが多い。誰にでも遊べるような内容で、という日本産ゲームとは、立脚点が明らかにちがう

読者間レビュー —になるかどうかはわからないが…
"X-Wing Collector's CD-ROM"

DOS/V機のゲームに関する読レビは(私の知る限り)殆ど無いので、一発やってみたいと思います。需要があるかどうか不安だけど…。

一応お断りしておきますが、このソフトは英語版です。マイクロマウスが日本語説明書を付けてくれていますが、本編は全部英語。でもゲーム自体は「『スタークルーザー』(私も古いなあ)のアドベンチャー抜き」なので、ゲーム中に英語をリアルタイムで理解する必要は皆無です。ご安心を。なお、似たゲームに『ウイングコマンダー』シリーズがありますが、こちらは知らないので言及しません。悪しからず。

とりあえず十分条件として、『スターウォーズ』が好きであることが挙げられます。とは言え映画と直接のつながりは無く世界観を共有しているだけなので、"REBEL ASSAULT"よりも一般的に楽しめます。映画にぞっこんだと、逆に、自分にフォースが無いことに衝撃を受ける結果となりましょう。(PlayStationの『ガンダム』をやって自分がニュータイプでないと気付くのに似ている。)

肝心の内容はと言うと、ズバリ、「激辛の宇宙船ドッグファイト」であります。そこらの「フライトシミュレータ」を銘打つ戦闘機モノなど足下にも及びません。任務内容が固定なので、パターン化しようと思えばできる反面、その分綿密な作戦行動が要求されるのです。

はっきり言って、難しい。単に旋回して敵機を端から落としていけばいいわけではなく、どの敵から倒すべきか、味方機の被害はどの程度かといった情報を逐一チェックしながら格闘しなければならないのです。感覚的にはPSの『ACE COMBAT(namco)』の一部のミッションが近いかも知れませんが、よりパズル的な読みと判断が必要になります。また、自分が育てたパイロットを僚機として率いることが可能ですが、これが例えトップクラスのレベルのキャラでも、いとも簡単にあっさりとやられてしまう。海外ゲームの厳しい姿勢が感じられて、嬉しくもあり悲しくもあり(ファイルのバックアップを取っておけば復活できる)。

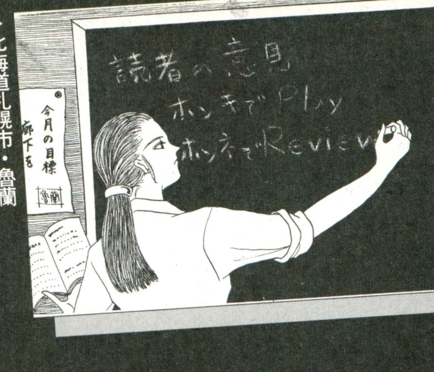
厳しいと言えば、敵機の攻撃。任務にも依りますが、これでもかと言うくらいに集ってくる。しかも振り払うのも撃墜するのも容易でない。あっと言う間に被害を受ける。運良く撃墜されなければ、ここでまた頭を使うのです。損傷箇所の自動修復の優先順位を決めることができる。つまり、レーザーとエンジンをやられたら、とりあえずエンジンを直して逃げ回りつつレーザーを修復する、といった行動が、プレイヤー主体で行えるのです。

要約すると、自虐的スペースドッグファイト作戦級小隊規模フライトシミュレータパズル(辛口)といったところです。ちなみに、このゲームはシナリオ重視タイプのものであり、自由に飛行する『MSフライトシミュレータ』系とは全く異なるので、注意あるべし。

国産のフライトものの多くが戦闘か飛行か曖昧である一方で、宇宙を舞台にしたが故に徹底して戦闘を押し出したこのソフトは、日本製品に慣れた目には新鮮なものに映ることでしょう。繰り返しますが、難しいので、その点は覚悟が必要です。

ちなみに、動作環境は486以上が推奨されています。リアルタイムなので、それなりのスペックが必要なのでしょう。でも細部表示の設定が細かく行えるため、386の上位でも十分動くはずです。DOS/Vをお持ちの方は、覚悟を決めた上で、お試しあれ。ちょっと古いので、多少安く買えると思いますから。

11/10
国立 圭右



▶北海道札幌市・魯蘭

反論

『ときめきメモリアル』について，その3

▼【神奈川県横須賀市・砂の山22才】……先月の佐倉めいるさんの『ときメモ』に対する反響が大きかった。もしかするとちょっとした論争になりそうなこの話題，感情論にならず，あくまでゲーム内容に沿った意見をお待ちしている

もっと！ ときメモ♥
「ときめきメモリアル・きらめきレビュー★２」

さて……でござる。
どのようなものであれ、反応が伝わるのは（しかも月刊誌で！）嬉しいことですが、１月号・佐倉めいるさんのご意見である「ときメモ」観は、回答としては、いま少しのすれ違いをそこに感じました。
昨年１１月号、そして１月号を読んだことが前提となる話なので恐縮ですが、
佐倉めいるさんは「女性として、あのようなナンパなヤローにはとうてい恋なんかできるかっ！」と、主人公の軽薄な八方美人システムに手厳しい批評をなされ、さらにファンが現実とゲームの女性観を混同している傾向がある、とのご指摘がありましたが、それはちと、勘違いをされていると思われます。
理由はまず、このゲームでは、おつき合いを始めるのはエンディングの後なので、誰と何しようが、何を言おうが、誰に対しても「おともだち」の域を出ない以上、どのような言葉をかけようとも別にウソつきではないと思われます。
次に、「一緒に帰って、友達に噂とかされると、恥ずかしいし……」とのたまう、外聞を大事にする世界の女性たちしか登場しないので、特定の子に誠意を尽くすことはご指摘どうり、システム上の見た目ではムリな話なのです（じつは特定の子に誠意を尽くす方法は、人を選びますが、あることはあります。２人も！いるので、リップサービスの嫌いな方はぜひともお探し下さい）。
以上により、何に対して感情移入できないかといえば、それはプレイヤーの視点である男の子に対してではなく、ゲームに出てくる典型的な（一面的な）性格や、恋愛観しか持っていない女の子に対してであるといえます。
つまり、佐倉めいるさんは、ゲームの女の子の中に、現実のわたし的なものに似ている登場人物が全くいなかったわけです（ぼくは、それはそれで佐倉めいるさんのわたしがハッキリして「楽しい」と思うのですが。逆に、数値化されるほどの単純な人間が世の中にどれだけいるかは同様に疑問です。これは通信簿で苦労した者のヒガミ根性ですけどっ）。
そして、もうひとつ。
ぼくは、恋愛を取り扱うゲームを楽しめるとは言いましたが、それが即、現実の女性にそのまま当てはまるとは言っていませんし、思ってもいません。
これは、たとえば太平洋戦争もののゲームを嗜む人が、そのまま軍国主義者である疑いが高い、との論法と同じで、非常に外部的な発言と言えます。
実際にゲームをプレイされたのですから、ゲームをやる自分と、現実の生活を過ごす自分との２面性を自覚する事が自然にできるはずです。
それでないと、ゲームをやっている人をだんだん許せなくなると思います。

ぼくの例えが悪かったのでしょう。感情移入がいちばん手っとり早い例えだったのですが、女性プレイヤーならではの楽しみ方は他にもあります。
すなわち、女性の方はこのゲームを自動的に、ある登場人物と似たような心境でプレイすることになるのですが、それが誰かは周知のとうり。
仮面舞踏会に出席することは、ある種の楽しさではないのでしょうか？

砂の山

バージョン・アップ

新データのソフトにバージョン・アップできないか？

▼【福島県いわき市・新谷剛史15才】……これだと，単価が高くないと利点が少ないため，実現はむずかしいかも。普通のセーブデータを保存するRAMを利用して，最新データを供給するようなシステムなんてどう？

実現しないかなぁシリーズ

スーファミソフトのバージョンアップ

毎年毎年発売されるサッカーゲームや野球ゲームのシリーズを見ていると、「バージョンアップってないのかなぁ」と思ってしまいます。

中古ショップなどに行くと、サッカーゲームなどは「'95年度版」などの隣に、「'94年度版」が半額以下で売られていたりします。

これを見ると僕はいつも「もったいない」と思ってしまいます。

第一、最新データにするために、毎年毎年１万円近くするソフトを買うなんて小遣いの少ない、例えば小学生などは大変だと思います。

そこで、パソコンソフトのようにバージョンアップできないかと思いました。

パソコンと同じように新作を買ったときユーザー登録をして、また新作が出る頃に古いほうといくらかの手数料を払い、最新作を手に入れる。そんなシステムが実現するといいなと思います。

これなら、毎年毎年高いお金を払って最新データのソフトを買う必要もなく、古い作品が中古ショップにあふれることもないと思います。

それに、サッカーや野球のゲームなら、本質的なシステムは同じなので、一太郎のバージョンアップのような感覚ではないでしょうか。

ただ、ファミコンソフトとパソコンソフトでは単価が違いますし、古いソフトの処分に困って実現は困難かも知れません。

それでも、これが実現すれば中古ショップ撲滅（おおげさ？）の第一歩になるかも知れません。

デメリットばかりでなくメリットを重視して、メーカー側も頑張って欲しいです。

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日頃みなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係

あくせすROOM

激筆☆闘巧野郎!!

◀神奈川県大和市・たぬき
★スクウェアは、今後も新作の予定が目白押しなのだ



◀大分市・Nハーツ
★キミのいうように、投稿は根気が大切なのです。ベリグー



◀茨城県稲敷郡・高柳里夢
★エニックスのRPG、なかなかの人気のようで



◀三重県度会郡・ウッキー語マズター
★作品中、どの部分がCGかわかったかな?



◀栃木県鹿沼市・雪月花
★イラストはまずかく時間の確保から……。ムズかしいけど



◀神奈川県横浜市・タイタン
★サターンの「ぷよ」も、ようやくお目見え



◀東京都世田谷区・蒼霧らむ
★さーて、NINTENDO64で「F.F.」はでるのかな



◀東京都新宿区・ぶんちょ
★そ、そんなにミシェール好きですか?愛を感じる



◀大分市・源平
★もうプレイできたはずだね。待ったかいはあった?



◀東京都青梅市・葉月
★人生、暗く落ち込むことも。でもきっとなんとかなるものです



◀宮崎市・みつや
★さすがさすがのロングセラー。クエストやるねえ



◀埼玉県所沢市・トッリメ
★いよいよ受験本番ですね。ベーマガ編集部も応援してまーす。



お便り待ってます

「あくせすROOM」は読者のみなさんが創るページです。イラスト・ハガキはもちろん、友だちへの伝言、サークルの活動報告なども受け付けます。どしどしお便りください。あて先はマイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係まで。お待ちしています。

ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION

エンターテインメント・サイド・インフォメーション

インターネット、フランキー・オンラインが体験できる！「フランキー・カフェ」期間限定オープン

高城剛率いるフューチャー・パイレーツが主催するネットワーク「フランキー・オンライン」は会員も3万人にものぼり，また，通信カラオケもできるバージョン1.8もスタートし，ますます盛り上がっています。

このフランキー・オンラインをはじめ，インターネットなどが体験できる「フランキー・カフェ」が青山スパイラルホール1F（東京都港区南青山5-6-23）にオープンします。営業時間は11：00から20：00まで（入場無料），期間は2月6日（火）から14日（水）まで。その他さまざまな企画も準備中ということですので，興味のある人はこの機会をお見逃しなく。

PS版／SS版『デスマスク』発売キャンペーン！クイズに答えてハリウッドへ行こう!!

バンタン電脳工場が1月26日に発売するプレイステーションとセガサターン用ムービー・アドベンチャー『デスマスク』のキャンペーンがはじまりました。期間は3月15日まで。

A賞：ロサンゼルスハリウッドツアー…… 10名。

B賞：PHS「パルディオ 102H」…… 100名。

C賞：バンタンデジタルアートスタジオ無料受講券…… 10名

応募方法：店頭に置いてある応募ハガキ，または，官製ハガキに住所，氏名，性別，年令，職業，電話番号，クイズの答，希望賞品を明記し，下記宛先まで送ってください。

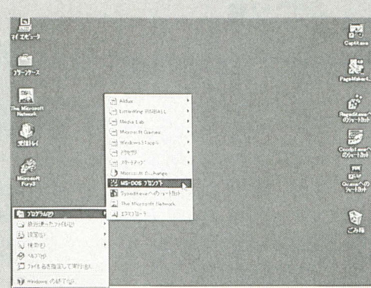
クイズ：バンタン電脳工場が贈るこの冬注目のPS，SS用ソフトのタイトルは？

デス○○○　○の中に当てはまるカタカナ3文字を答えてください。

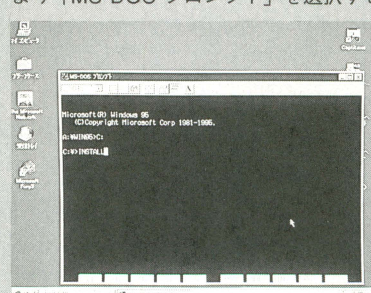
宛先：〒150 東京都渋谷区恵比寿西 2-7-3 TSビル7F　バンタン電脳工場　デスマスク「こりゃ〜すげぇぜ☆キャンペーン!!」係

『Revivalザナドゥ2リミックス』を、Windows95でプレイしよう！

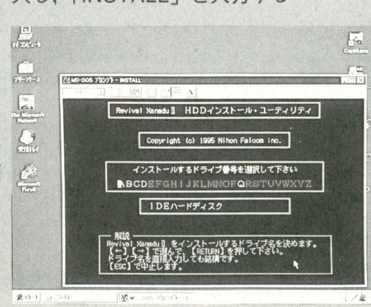
今月号152ページからの『Revivalザナドゥ2リミックス』徹底攻略はいかがでしたか？じつは，この『Revivalザナドゥ2リミックス』は，Windows95でのプレイにも対応しているのです（Win95 MS-DOSプロンプト対応）。もちろんPC-98にWin95を導入している場合ですけどね。Win95 MS-DOSプロンプト対応などという聞き慣れない言葉，いったいどうやればいいのでしょう。ここでは，具体的にそのやりかたを写真でおってみることにしましょう。



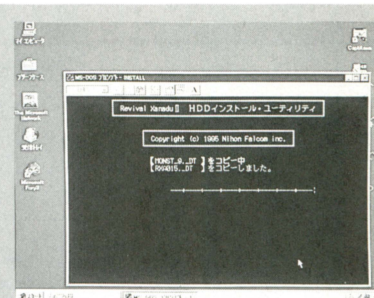
▲Windows95の画面。「プログラム」の中より「MS-DOS プロンプト」を選択する



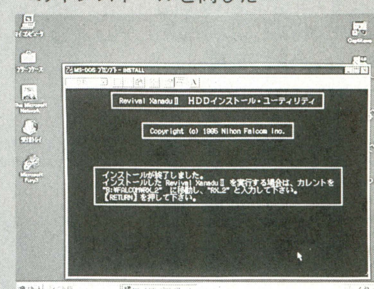
▲ゲーム・ディスクCをドライブに挿入し，「INSTALL」と入力する



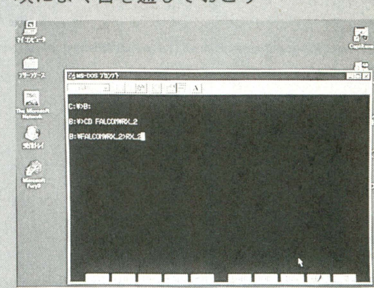
▶このような画面になったら，あとは画面の指示に従うだけ



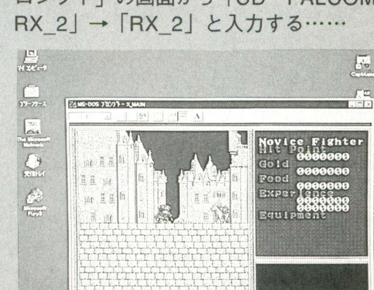
▲インストール中。普通のハードディスクへのインストールと同じだ



▲そしてインストール終了。画面の注意事項によく目を通しておこう



▲ゲームをはじめるときは，「MS-DOS プロンプト」の画面から「CD　FALCOM¥RX_2」→「RX_2」と入力する……



▲おぉ，Windows95の中で動いているぞ。もちろんフル・スクリーンでプレイすることもできるよ

学生マルチメディア作品展開催！東京・渋谷BEAMギャラリーにて

1月9日（火）から18日（木）まで，Digital Express'96「学生マルチメディア作品展」が開催されます。これは，マルチメディアに関する作品制作，研究を行なっている全国の大学・専門学校などの学生作品を学校推薦により一堂に集めた展覧会です。2回目を迎えた今回は，約20校約50作品にものぼっています。

会場は，渋谷beamギャラリー（東京都渋谷区宇田川町 31-2 ☎03-3496-7763・7333）

マイコンBASICマガジン 新春 お年玉プレゼント

1
「大戦略 for Windows」Windows版(CD-ROM)
現代戦がテーマの人気 SLG 最新作
提供:システムソフト
2 名様



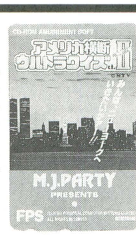
2
「大戦略 for Macintosh」Macintosh版(CD-ROM)
人気 SLG 最新作が Mac にも登場！
提供:システムソフト
2 名様



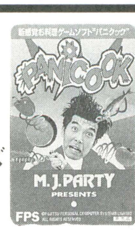
3 「SANKYO N・ASUKA時計」
プレイステーション版「SANKYO FEVER 実機シミュレーション」に使われているパチンコ実機が腕時計に！！
提供:ティー・イー・エヌ研究所
2 名様



4
「アメリカ横断ウルトラクイズ ct.Ⅱ　福澤アナ編(ハイブリッド版)」のテレホン・カード
提供:富士通パソコンシステムズ
3 名様



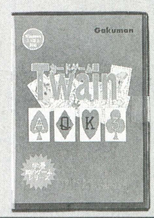
5
「パニクック(ハイブリッド版)」のテレホン・カード
提供:富士通パソコンシステムズ
3 名様



6
「もうじゃ(Windows版)」のテレホン・カード
提供:富士通パソコンシステムズ
3 名様



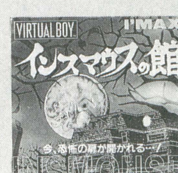
7
学漫知的ゲームシリーズ「Twain」Windows版(3.5インチFD)
カードゲーム
提供:学慢
3 名様



8
学漫知的ゲームシリーズ「へのかっぱ」Windows版(3.5インチFD)
ことば探しゲーム
提供:学慢
3 名様

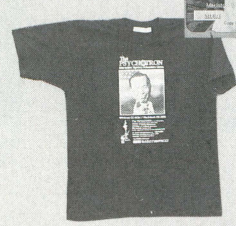


9
「インスマウスの館」ヴァーチャルボーイ版
恐怖の館から脱出する 3D アドベンチャー
提供:アイマックス
3 名様

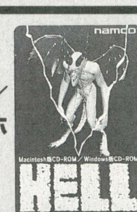


10
「サイコトロン(Windows版／Macintosh版」Tシャツと「サイコトロン」テレホン・カードのセット
提供:ナムコ
3 名様





11
「HELL(Windows版／Macintosh版)」のテレホン・カード
提供:ナムコ
3 名様



12
「QUANTUM GATEI(Windows版／Macintosh版)」のテレホン・カード
提供:ナムコ
3 名様



13 地球ドキュメントシリーズ第1弾「オーロラ」門脇久芳作品集 Windows／Macintosh 両対応版(CD-ROM)
オーロラ写真の第一人者が贈る壮大な光のファンタジー
提供:シンフォレスト
1 名様



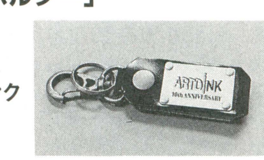
14 地球ドキュメントシリーズ第2弾「流氷」遠峰徹弥作品集 Windows／Macintosh 両対応版(CD-ROM)
高画質フォト150枚に収められたノースランドのロマンを透明なピアノで贈る
提供:シンフォレスト
1 名様



15 地球ドキュメントシリーズ第3弾「メコン河」青柳健二作品集 Windows／Macintosh 両対応版(CD-ROM)
全長 4200km，6 か国を縦断する大河をドラマチックに描いた貴重な記録作品
提供:シンフォレスト
1 名様



16 「ARTDINKロゴ入りキーホルダー」
提供:アートディンク
5 名様



17 「日本昔話特製グリーティングカードセット」
プレイステーション版“The 鬼退治”の紙芝居モードの画面を使用したポストカード
提供:日本一ソフトウェア
5 名様

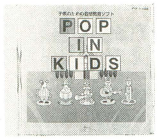


18 「動画でパズルだ！プップクプー」特製エプロン
プレイステーション版「動画でパズルだ！プップクプー」のキャラが描かれたエプロン
提供:アジェンダ
3 名様



※ソフトはモニターです。

19「POP IN KIDS」Windows／Macintosh両対応版(CD-ROM)



かぎりなく遊び感覚に近い子供のための音感教育ソフト

提供:アテイン
3名様

27



「タクティクスオウガ」ガラスのカボチャ

提供:クエスト
3名様

35



「実機パチスロシミュレーター for Windows」Windows版(CD-ROM)

提供:ネクストン
3名様

20「自然の中へ出かけよう」Windows／Macintosh両対応(CD-ROM)



楽しく植物・昆虫・魚のしくみが学べる，小学4年生～6年生対象の学習漫画ソフト

提供:アテイン 5名様

28「不思議のダンジョン2 風来のシレン」スーパーファミコン版



大好評「トルネコの大冒険」の第2弾！

提供:チュンソフト
3名様

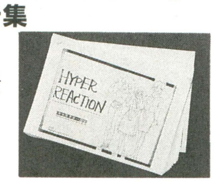
36「後漢志」PC-98版(3.5インチFD)



中国，三国時代の歴史シミュレーション

提供:天水ソフトウェア
2名様

21「麻雀ハイパーリアクションR」設定絵コンテ集



セガサターン版「麻雀ハイパーリアクションR」の貴重な絵コンテ集

提供:サミー工業
1名様

29



「キングスフィールド」プレイステーション版

3Dタイプのリアルタイム RPG

提供:フロム・ソフトウェア
5名様

37「IBM CD-ROM COLLECTION」Windows&Macintosh両対応版(CD-ROM)



IBMのCD-ROMタイトル・サンプル集

提供:日本IBM
100名様

22「イラスト色紙」



カプコン・デザインチーム描きおろし「ストZERO」イラスト色紙

提供:カプコン
1名様

30

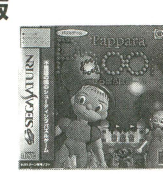


「キングスフィールドII」プレイステーション版

3Dタイプのリアルタイム RPG

提供:フロム・ソフトウェア
5名様

38「ぱっぱらぱお～ん」セガサターン版



初の横スクロール対戦アクション・パズル

提供:エコールソフトウェア
3名様

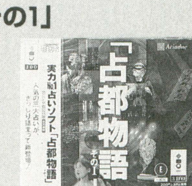
23「カプコン・オリジナルTシャツセット」



マーヴル・スーパーヒーローズ／闘神伝2／19XXの3種類のTシャツを1セット

提供:カプコン
1名様

31「占都物語その1」3DO版



「九星占術」「タロット占い」「姓名判断」の三大占いがぎっしり詰まったソフト

提供:アリアドネメディア
2名様

39「ハーメルンのバイオリン弾き」スーパーファミコン版



少年ガンガン連載の人気マンガをアクション・ゲーム化

提供:エニックス
10名様

24「タクティクスオウガ」ポスターA



パッケージイラストを使ったポスター

提供:クエスト
20名様

32「ファルカタ～アストラン・パードマの紋章」プレイステーション版



簡単操作の戦略シミュレーション。太古の言い伝えの謎に迫ろう

提供:ガスト
3名様

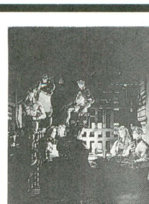
40「ドラゴンクエスト　パキパキカード」



プラスチック製のカードをパキパキ折れば，カーホルダーや立体フィギアに早変わり

提供:エニックス
15名様

25「タクティクスオウガ」ポスターB



マニュアルのイラストを使ったポスター

提供:クエスト
20名様

33「うえるかむはうす」(開発中)プレイステーション版



フルポリゴンで見せるコミカル・アドベンチャー。主人公のリアクションに腹よじれっぱなし！

提供:ガスト 3名様

©GUST CO.,LTD.1996 開発中の画面です

41「あっぱれ伝」アイロン・プリント



“あっぱれ伝”のベニマルがモチーフになったアイロン・プリント

提供:TGL
10名様

26「タクティクスオウガ」テレホン・カード



ロゴ入りテレカ

提供:クエスト
3名様

34「天地無用！魅御理温泉湯けむりの旅(セガサターン版)」B1ポスター



'96年度カレンダー付き

提供:ユーメディア／アローマ
5名様

42「あっぱれ伝～伏龍の章」PC-9801版(CD-ROM，3.5インチFD)

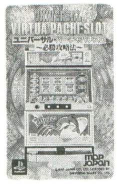


江戸時代の日本とハイテクとファンタジーがごっちゃごちゃになった世界が舞台のコミカル RPG

提供:TGL 1名様

※ソフトはモニターです。

43
「ユニバーサル・バーチャパチスロ(プレイステーション版)」のテレホン・カード



提供：マップジャパン　5名様

51
「スーパー詰将棋1000」スーパーファミコン版

全日本詰将棋連盟公認の問題1000題にチャレンジ！



提供：ボトム アップ
2名様

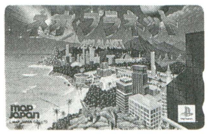
58
「MOON」Macintosh／Power Mac版(CD-ROM)

RPGのようにマップがスクロールする新しいタイプのアドベンチャー



提供：オーバーライズ
3名様

44
「ネオ・プラネット(プレイステーション版)」のテレホン・カード



提供：マップジャパン
5名様

52
「Ysマテリアルコレクション」Windows版(CD-ROM)

素材集。イースキャラのスクリーンセイバーや，なつかしいイラストを収録



提供：日本ファルコム
2名様

59
「競馬必勝塾」Windows版(CD-ROM)

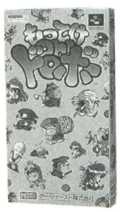
3人の予想師が中央競馬の予想をします。JRA-VAN 用通信機能付き



提供：総合ビジネスアシスト
3名様

45
「もってけOh!ドロボー」スーパーファミコン版

奪われた宝物を取り返すボードゲーム



提供：データイースト
2名様

53
「Ys MIDIコレクション」GM規格MIDI音源対応

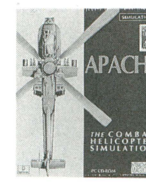
イースの曲をMIDIにアレンジしたスタンダードMIDIファイル集



提供：日本ファルコム
2名様

60
「APACHE」DOS/V版(CD-ROM)

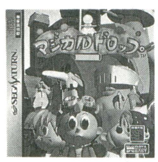
ヘリコプター・シミュレーション。フライトSLGにもシューティングにもなる



提供：コンラッド
3名様

46
「マジカルドロップ」セガサターン版

新タイプ落ち物ゲーム！！



提供：
データイースト
2名様

54
「レベルアサルトⅡ」DOS/V版(CD-ROM)

全世界100万本突破の3Dシューティング“レベルアサルト”待望の第2弾



提供：マイクロマウス
1名様

61
日本クリエイト特製「ロゴ入りボールペン」



提供：
日本クリエイト
20名様

47
「マジカルドロップ(SFC版)バンダナ」

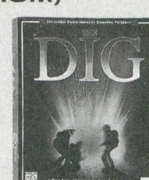
“マジカルドロップ”のキャラを使ったオリジナル・バンダナ



提供：データイースト
20名様

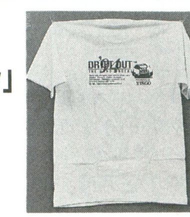
55
「ザ・ディグ(THE DIG)」DOS/V版(CD-ROM)

映画の巨匠スティーブン・スピルバーグ原案のスペース・アドベンチャー



提供：マイクロマウス
1名様

62
「ドリフトアウトのTシャツ」



提供：ビスコ
2名様

48
「土器王紀」プレイステーション版

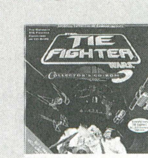
フルCGによる異世界紀行アドベンチャー・ゲーム



提供：バンプレスト
3名様

56
「TIE FIGHTER COLLECTOR'S CD」DOS/V版(CD-ROM)

FD版で発売されていた“TIE FIGHTER”に別売りシナリオ“Defender of the Empire”を加え，グラフィックと音響をアップグレード



提供：マイクロマウス
1名様

63
「うさぎなパニックEX スペシャルパック CD-ROM」PC-9801版(CD-ROM)

「うさぎなパニック」「うさぎなパニック2」「福袋」がセットになったお買い得品



提供：日本ソフテック　2名様

49
「北斗の拳」セガサターン版

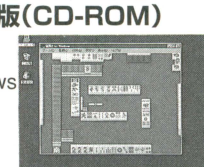
7000枚以上の動画による格闘アドベンチャー・ゲーム



提供：バンプレスト
3名様

64
「雀風2 for Windows」Windows版(CD-ROM)

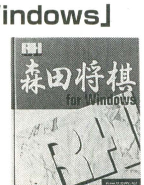
雀風シリーズ初のWindows版。成績分析機能付き



提供：日本ソフテック
2名様

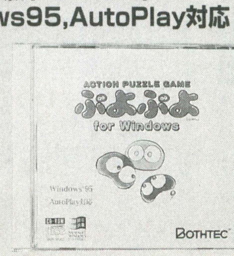
50
「森田将棋 for Windows」Windows版(3.5インチFD)

強さに定評ある“森田将棋シリーズ”の最新版



提供：ランダムハウス
3名様

57
「ぷよぷよ for Windows」Windows版(CD-ROM)
※Windows95,AutoPlay対応



ちまたで大人気のぷよがWindowsに登場

提供：クエスト　ボーステック・ソフトウェア
2名様

65
「四柱推命ピタグラフ(プレイステーション／セガサターン版)」のテレホン・カード



提供：データム・ポリスター
5名様

※ソフトはモニターです。

66 **「信光の勝馬道場Ver2.0」Macintosh版(3.5インチFD)**



大好評の競馬予想ソフトの第２弾

提供:スコープ
３名様

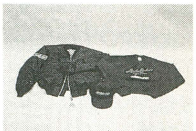
74 **「パワードール2」のテレホン・カード**



DOS/V，TOWNS，PC-98と３機種が出そろった「パワードール２」のオリジナル・テレカ

提供:工画堂スタジオ
５名様

82 **「アウトバーントキオ(3DO版)」オリジナル・トレーナーなど**



1月15日まで全国でイベント（アウトバーントキオ・ゲーム大会）が行なわれます。

提供:松下電器産業
１名様

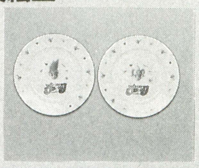
67 **「FLIGHT SIM TOOLKIT」Windows版(CD-ROM／3.5インチFD)**



フライト・シミュレーション・ツール

提供:HAテレコム
５名様

75 **「王国のグランシェフ(3DO版)」制作記念の特製絵皿**



２月発売予定「王国のグランシェフ」の主人公ファルとヒロインのレイラを中央にあしらった絵皿２枚組セット。

提供:サラインターナショナル
５名様

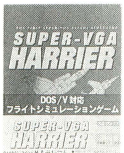
83 **「ゲームの鉄人　THE上海」Windows版(CD-ROM)**



「上海」「龍々」「紫禁城」をパッケージング

提供:サン電子
１名様

68 **「SUPER-VGA HARRIER」DOS/V版(CD-ROM／3.5インチFD)**



フライト・シミュレーション・ゲーム

提供:HAテレコム
５名様

76 **「ニチブツアーケードクラシックス」プレイステーション版**



80年代前半の代表作３本を含む6本が大集合！ビッグ＆ヒットタイトルが蘇る

提供:日本物産
３名様

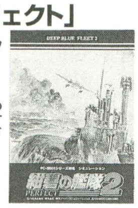
84 **「メビウスリンク2 for Windows95」特製ポスター**



新型次世代旗艦をポリゴンCGで描いたかっこいいB2サイズのポスター

提供:エクシング
10名様

69 **「紺碧の艦隊2パーフェクト」PC-9801版(3.5インチFD／CD-ROM)**



仮想戦記シミュレーションの第２弾！艦船設計システムにて，オリジナル艦船の建造も可能

提供:マイクロキャビン　3名様

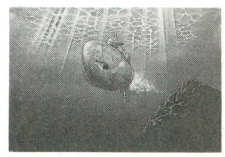
77 **「ただいま惑星開拓中」プレイステーション版**



惑星開拓シミュレーション・ゲーム

提供:アルトロン
３名様

85 **「海底大戦争」プレイステーション版**



アーケードの人気タイトルを忠実に移植

提供:エクシングエンタテイメント
３名様

70 **「空母戦記」DOS/V版(3.5インチFD)**



太平洋戦争の日米空母戦を扱った海戦SLG。PC-98版からの移植

提供:ジェネラル・サポート
３名様

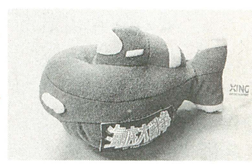
78 **「魔導物語～はなまる大幼稚園児～」スーパーファミコン版**



大ヒットパズルゲーム「ぷよぷよ」のキャラクターが登場するRPG。

提供:徳間書店インターメディア
３名様

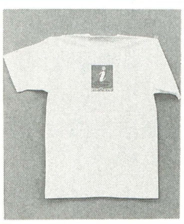
86 **「海底大戦争ぬいぐるみ」**



SDな潜水艦がキュート！

提供:エクシングエンタテイメント
10名様

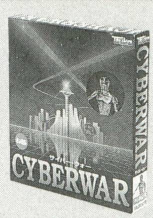
71



NECインターチャネル設立記念Tシャツ

提供:NECインターチャネル
１名様

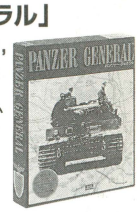
79 **「サイバーウォー」PC-9821版(CD-ROM)**



10種類のゲームをクリアしてオメガチップを破壊するゲーム

提供:塚本吉彦事務所
２名様

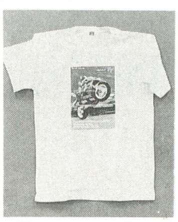
87 **「パンツァー・ジェネラル」PC-9821版(CD-ROM)，DOS/V版(CD-ROM)**



本格的戦略シミュレーション・ゲーム

提供:エーエムティーサヴァン
・PC-9821版　2名様
・DOS/V版　2名様

72



「マンクスT.T. Super Bike(アーケード版)」Tシャツ

提供:セガ・エンタープライゼス
１名様

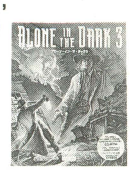
80 **「めじろVer1.1」Windows版**



ホビイストのためのC言語インタープリタ

提供:塚本吉彦事務所
１名様

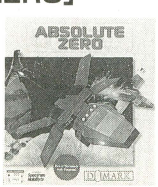
88 **「アローン・イン・ザ・ダーク3」PC-9801版(CD-ROM)，DOS/V版(CD-ROM)**



3Dポリゴン・アドベンチャー完結編

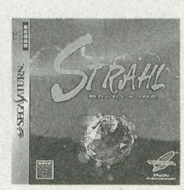
提供:エーエムティーサヴァン
・PC-98版　2名様
・DOS/V版　2名様

73 **「ABSOLUTE ZERO」Power Mac版(CD-ROM)**



提供:スペクトラムホロバイトジャパン
１名様

81 **「シュトラール」セガサターン版**



フル・アニメーションのアクション・アドベンチャー

提供:メディアエンターテイメント
３名様

89 **「らんま1/2奥義邪暗拳」スーパーファミコン版**



画期的「ジャンケン」によるパズルシステムらんま初の「落ちものゲーム」

提供:小学館プロダクション
５名様

※ソフトはモニターです。

90 「結婚-Marriage-」セガサターン版



人生最大のイベント「結婚」をリアルにシミュレート

提供：小学館プロダクション
5名様

98 「麻雀狂時代コギャル　放課後編（セガサターン版）」ポスター



1月12日発売広告キャンペーン・ポスター

提供：マイクロネット
20名様

103 Virginキャップ

Virgin のロゴ入り帽子



提供：ヴァージンインタラクティブ
3名様

91 「クマのプー太郎」プレイステーション版

大人気TVアニメがアクション要素を取り入れた大爆笑ボードゲームに！



提供：小学館プロダクション
5名様

99 「'96全国高校サッカー選手権（スーパーファミコン版）」オリジナル・サッカーボール貯金箱

プレイヤーは自分の登録した選手のみを操作し、パス、センタリングなどの指示をだしながらゲームを進めていく「キャプテン・システム」を採用したサッカーゲームのオリジナル・グッズ



提供：魔法株式会社　5名様

104 「カオスコントロール」のテレホン・カード

DOS/V、Macintosh、セガサターン、プレイステーションとぞくぞく登場の3Dシューティングのテレカ



提供：ヴァージンインタラクティブ　3名様

92 「ボイスコレクション6 折笠愛」Windows & Macintosh両対応版（CD-ROM）

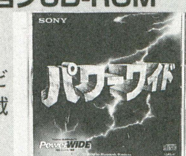


人気アニメ声優のボイスデータ集。壁紙・ムービーのデータ付き

提供：広美
3名様

100 「ソニー・パワーワイド」プロモーションCD-ROM

Windows&Macintosh両対応版（CD-ROM）



マルチメディア時代のテレビ「パワーワイド」の魅力が満載

提供：ソニー
5名様

105 「もっともっとインクレディブル・マシーン（Windows版）」のテレホン・カード



提供：サイベル
5名様

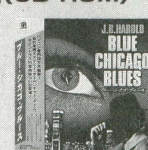
93 「ボイスコレクション7 水谷優子」Windows & Macintosh両対応版（CD-ROM）



人気アニメ声優のボイスデータ集。壁紙・ムービーのデータ付き

提供：広美
3名様

101 「ブルー・シカゴ・ブルース」Windows95専用（CD-ROM）



約4時間の実写映像で好評を博した推理AVG。CD-ROM5枚組

提供：リバーヒルソフト
3名様

106 「でろ～んでろでろ」プレイステーション版



伸びてつながりゃ大連鎖。おもしろ落ちものゲーム

提供：テクモ
3名様

94 「アイドル防衛隊ハミングバード SCREEN SAVER」Windows版（CD-ROM）



大人気OVA「アイドル防衛隊ハミングバード」の主役5人姉妹のスクリーンセイバー集

提供：広美
3名様

102 「マンハッタン・レクイエム」Windows95専用（CD-ROM）

'87年発売の大ヒットAVGをグラフィック、サウンドをすべてリニューアル。約30分の実写を加えWin95専用版に



提供：リバーヒルソフト　3名様

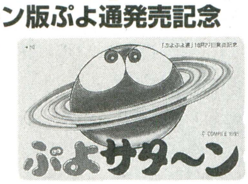
107 「黄龍の耳」スーパーファミコン版

ヤングジャンプ連載の人気コミックをアクション・ゲーム化



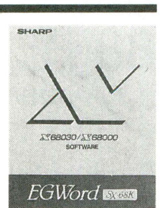
提供：バップ
3名様

95 「ぷよサターンテレカ」セガサターン版ぷよ通発売記念限定テレカ



提供：コンパイル
10名様

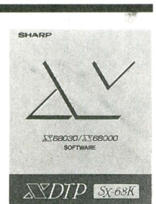
96



「EGWord SX-68K」X68030／X68000版

提供：シャープ
5名様

97



「XDTP SX-68K」X68030／X68000版

提供：シャープ
5名様

'95年12月号のおたのしみプレゼント当選者

★『セガビデオマガジン1995 10月号』は**新潟県南魚沼郡・山田雄一さん他1名**★Macintosh用ソフト『信光の勝馬道場Ver2.0』は**愛知県名古屋市・渡辺徹さん**★Windows用CD-ROMソフト『スーパーテトリス2＋ボンブリス』は**東京都練馬区・内田英太さん他9名**★Windows／Macintosh両対応CD-ROMソフト『天地無用！魎皇鬼-DAY AFTER DAY』は**高知市・永吉晋也さん他2名**★『ツインビーヤッホー！公式ブック』は**岡山県邑久郡・小林大志さん他19名**★TVアニメ『ストリートファイターⅡV』3大キャラクター・テーマソング発売記念ポスターは**神奈川県横浜市・茂元陵太さん他9名**★『将棋の達人』と『ADKワールド』のテレホン・カードは**群馬県勢多郡・吉沢智也さん他1名**★『アクンタ』鍵っこスネークは**岐阜県郡上郡・大澤洋平さん他4名**★『レイマン』アエロプロップ（竹とんぼ）は**大阪府富田林市・廣野一誠さん他19名**★『リッジレーサーレボリューション』壁時計は**山口県宇部市・阿川耕司さん他2名**★『カプコン・オリジナルTシャツ』は**福島県伊達郡・田代豪さん他29名**

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。

なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーのソフトに対する意見も書き添えてください。

締切り日：96年2月7日必着
発表：96年4月号（3月8日発売）

※ソフトはモニターです。当選者には使用レポートを提出していただきます。

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

ナムコ
ナムコクラシックコレクションVOL.1

集計の対象となるモードはアレンジ・モードの3ゲーム。『ギャラガ』はいきなりチャレンジング・ステージでのオール・パーフェクトがでた！ そして『ゼビウス』にはたくさんのフィーチャーが隠されているのだが，くわしくはベーマガ'95年12月号と'96年1月号を参照。

ギャラガ
1,390,810
KSG
プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

ゼビウス
3,764,270
G.M.C.R-I
サブカルチュア(福岡)

マッピー
2,707,620
Y.F
プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

カプコン
マーヴルスーパーヒーローズ

初回からたくさんの申請があり，キャラ別集計を予定したが，バージョンのちがいによる2種類が出荷されており，これによってスコアに大きな差がでる。バージョンのちがいを判別する方法は，プレイしてみないとわからないため，今月はキャラ別集計は見送りとした。

4,364,400
よっしー
サブカルチャア(福岡)

セガ
ファイティングバイパーズ

『バーチャファイター』シリーズと同じく，タイム・アタックによってスコアを競うのだが，リングアウトが存在しないため，なるべく早くKOしなくてはならない。そのポイントのひとつは，1ラウンド目に相手のアーマーを破壊し，防御力を低下させること。

2'12"85
G.M.C.ぱんだ
サブカルチュア(福岡)

ナムコクラシックはアレンジのみ集計

まず今月の注目ゲームの解説から。『**ナムコクラシックコレクションVOL.1**』はオリジナル・モードの申請がほとんどなかったので，アレンジ・モードのみの集計とする。1番人気は"ギャラガ"だ。また"ゼビウス"はエクストラ・ステージが3まであるので，おまちがえのないように。当然，面数優先なので備考への記入はお忘れなく。しかしエクストラ1までをノーミスですべてのソル60本を出現させることなど，本当にできるのか。

『**マーヴルスーパーヒーローズ**』はバージョンが二つある。旧バージョンのほうが点数がほぼ全キャラ高くなる。よって一番点数の高いキャラのみの集計とする。ちなみにバージョンの見わけかたはプレイしないとちがいがわからないので注意。

『**ファイティングバイパーズ**』はやはり対戦台のお店が多く，申請が少なかった。1P集計はちょっと無理がありすぎか。

次ページ『**ゲーム天国**』と『**逆鱗弾**』は今月よりキャラ別集計開始。『**ゲーム天国**』はノーマルとタイム・アタックの二つのモードがあるがノーマルのみキャラ別とする(タイム・アタックのキャラ別でスコアを狙っていたプレイヤーのみなさん，ごめんなさい)。

『**戦球**』は今月，腕前判定モードの申請が多かったので，これも集計対象とした。

『**鉄拳2**』は予告どおりバージョンBでの集計開始。初回にもかかわらず旧バージョンのパターンで使えるものが多いのか，かなり速いタイムがでている。

『**ストリートファイターZERO**』はベガとゴウキが300万点キャラの仲間入り。またローズがリュウの354万点をぬき，一番点数が高いキャラとなった。いきなり約20万点も更新するとは何か新しい稼ぎ技が発見されたか。

『**レイブレーサー**』は完全にゲームイントーヨコ，タイトーイン002，PC巣鴨の3店の争いになった感じ。どのお店のプレイヤーが究極のタイムをたたきだすか，今後も目がはなせない状態だ。

最後に，最近「装置の改造」がいろいろなお店で行なわれているが，改造した場合はくわしくスコア用紙の下の欄に書くこと。

(宮崎良太，押田隆太)

■ゲーム天国（ジャレコ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
ファイターEX	24,220,130	すたあちなぷら-ホームランさん♡㊥㊤城	ジョイフルランド下井草&江古田(東京)
プーペラ	29,041,840	GGE-K.N	タイトーイン002スタジアム(大阪)
Z-DYNE MK2	10,330,020 (2周目6面)	珍鎮夢毛隆！	ジョイフルランド下井草&江古田(東京)
ぴぐ	15,134,690 (2周目6面)	ZXZ	GAME'sDRAGON(京都)
モモコ	10,591,810 (2周目2面)	じじいなごん太さん	ジョイフルランド下井草&江古田(東京)
タイムアタック	12,617,650	SUR-ZFC-FCM㊮	ギャレッソ津田沼店(千葉)

■逆鱗弾（タイトー）

タイプ	スコア	スコアラー	店名
タイプA	1,957,280	RVS-R.Y	プレジャーキャッスル(東京)
タイプB	2,051,760	ヘナ㊇	ゲームセンターコパIII(神奈川)
タイプC	2,274,940	G.MC.げえむのごんちゃん	サブカルチュア(福岡)

■湾岸戦争（ジャレコ）

モード	スコア	スコアラー	店名
初級	8,233,600	G.M.C.げえむのごんちゃん	モンキーハウス本館(福岡)
中級	11,349,600	外道T.H	モンキーハウス本館(福岡)

■戦球（セイブ開発）

モード	スコア	スコアラー	店名
腕前判定	3,325,820	Legion-ホエホエ君	アミューズメントスペースフジ(大阪)
ノーマル	3,176,990 (12面)	GPP-NPA-ぱのお	ゲームプラザイエローハット(愛知)

■ストリートファイターZERO（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
ガイ	3,330,600	KMC-IZA	ゲームセンターコパIII(神奈川)
ソドム	3,316,700	ヅガ夫	GAME'sWiLL(京都)
ローズ	3,560,100	京城	GAME'sWiLL(京都)
ベガ	3,109,900	Z・O・O	GAME'sWiLL(京都)
ゴウキ	3,152,200	ATC-まさし	サブカルチュア(福岡)

■ヴァンパイア ハンター（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
フェリシア	2,900,200	GGE-VXV	GAME'sWiLL(京都)
パイロン	2,044,300	PTY-PYO	プレジャーキャッスル(東京)

■スーパーストリートファイターII（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
フェイロン	2,180,300	㊫	ゲームコーナーフジ(東京)
バイソン	1,967,300	GSM-YBK-つる	ゲームコーナーフジ(東京)

■鉄拳2 Ver. B（ナムコ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
風間準	1'54"76	PST-JUN㊦	プレイランドスカイシアター(埼玉)
吉光	4'23"41	S.S	プレイアイシー鶴巻店(神奈川)
ニーナ・ウィリアムズ	1'25"33	現場の人間をブタぐらいしか思ってない	JOYCOM平店(福島)
マーシャル・ロウ	1'11"73	ウンコ会社(株)ブレビ	JOYCOM平店(福島)
三島平八	1'22"46	上役がゲームについ何も分かりません	JOYCOM平店(福島)
ポール・フェニックス	1'14"13	PST-VAP㋯	プレイランドスカイシアター(埼玉)
ジャック2	1'11"53	鉄友会-SWAT-AMP	プレイシティ24(北海道)
キング	2'00"30	K-魔王W㊰	プレイランドスカイシアター(埼玉)
ミシェール・チャン	1'44"75	BELLDANDY 推定あと10秒？	プレイシティ24(北海道)
レイ・ウーロン	1'40"05	鉄友会-魔B党-K.O	プレイシティ24(北海道)
ワン	1'41"25	PST-VAT㋯	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
アーマーキング	1'47"66	鉄友会-SAM	プレイシティ24(北海道)

■レイブレーサー（ナムコ）

コース	スコア	スコアラー	店名
初級T.T	1'48"392	ATF-BOM	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
中級T.T.	1'51"508	PPR-IZK	タイトーイン002スタジアム(大阪)
最上級T.T.	1'37"261	ZKB-LEDrf㊫	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

■PANG.／3（ミッチェル）

モード	スコア	スコアラー	店名
ノーマル	9,195,400	Legion-FVAC-KLF	アミューズメントスペースフジ(大阪)
激ムズ	4,181,200	咆哮野郎-FVAC-まJU	アミューズメントスペースフジ(大阪)

■首領蜂（アトラス／CAVE）

タイプ	スコア	スコアラー	店名
タイプB	47,563,660	究極達人甘甘王	アミューズメントスペースビッグウェーブ(高知)
タイプC	47,043,450	近江からの使者	アイリン夢空間(岐阜)

■極上パロディウス（コナミ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
ビックバイパー	4,316,900	VMT-RED	プレイシティキャロット静岡店&アピア店(静岡)
マンボウ	4,538,600	ねこめ-わ君PR	プレイシティキャロット静岡店&アピア店(静岡)

■鉄拳（ナムコ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
吉光	1'57"55	鉄友会-SHADOW	プレイシティ24(北海道)
ニーナ・ウィリアムズ	1'11"26	つまらない店になり下ってしまいました	JOYCOM平店(福島)
キング	1'25"51	会社がゲームを入れてくれませーん！	JOYCOM平店(福島)

タイトル	スコア	スコアラー	店名
バーチャコップ2(セガ)	699,425	ZAB	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ソニックウイングス3(SNK／ビデオシステム)	4,808,600	GGE-WXW	GAME'sWiLL(京都)
銃弾嵐(バンプレスト)	2,045,520	ROBOCOP	サブカルチュア(福岡)
デンジャラスカーブス(タイトー)	4'07"12	RT無免許STG-MIC	TILT神保町(東京)
ダンクドリーム'95(データイースト)	159	FVAC-まJ	アミューズメントスペースフジ(大阪)
パズルボブル2(タイトー)	490,147,210	DCC-AGAS-KAC㋐	ゲームプラザイエローハット(愛知)
上海 万里の長城(サンソフト)	862,800	EGC-㊄MKZ	荏原ゲームコーナー(東京)
インディ500(セガ)	2'25"179	WZH	GAME'sWiLL(京都)
アルペンレーサー(ナムコ)	1'57"698	ブラック魔王	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(SNK)	648,190	PST-あずきちゃん(ハイヤー使用)	荏原ゲームコーナー(東京)
ストライカーズ1945〈零式艦上戦闘機〉(彩京)	2,082,900	DAB.S	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
サイバーサイクルズ(ナムコ)	1'51"709	MSO-10-LIE	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
首都高REDZONE(ジャレコ)	2'28"08	CYR-PTY-NORI㊮	プレイタウンYOU&YOU町田店(東京)
登龍門(セガ)	1,254,520	A.T	チャレンジバンバン(愛媛)
パズルボブル(SNK／タイトー)	53,702,610	SOLID-S.S	ゲームプラザイエローハット(愛知)
ガンバード〈バルナス〉(ジャレコ／彩京)	2,211,800	DBL-ごろたん	プレイスポットすーるぽん(東京)
ヴァンパイア〈サスカッチ〉(カプコン)	1,656,800	drf-BOO(来月勝てます)	ゲームコーナーフジ(東京)
サンダードラゴン2(NMK)	5,929,810	BEAUTIFUL BOYS	タイトーイン002スタジアム(大阪)
餓狼伝説スペシャル〈ローレンス・ブラッド〉(SNK)	2,508,200	GACHAPIN	ゲームコーナーフジ(東京)
V.V(東亜プラン)	36,815,110	CYCLONE-R.T	アイリン夢空間(岐阜)
X-MEN〈4Pバージョン〉(コナミ)	1,864	Rai	ゲームコーナーフジ(東京)
餓狼伝説〈ジョー・ヒガシ〉(SNK)	1,962,300	ゲームコーナーヤングパレス㊩-UKY	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)

プレイシティキャロット納屋橋　名古屋
名古屋市中区栄1-2-6　☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナムコクラシックコレクション(ゼビウス)	1,321,600	ささちゃん	ALL アレンジ SOL×37
ナムコクラシックコレクション(ギャラガ)	496,970	SG-ELF気合いがない	R-29 アレンジ
ナムコクラシックコレクション(マッピー)	1,943,590	AMC君にささげるこのスコア ELF	ALL 残×1 アレンジ
戦球(ノーマルモード)	2,989,760	一生クリアできないかもGPP-ぱのお	11面 メタル
鉄拳2 Ver.B(三島一八)	2'58"16	SDR-えくすたあ	ALL 一八は今日初めて
マジカルドロップ	99,998+α	F・K-変な奴教従-モリソヴァ	ALL プリエステス
ガンフロンティア	1,110,920	LED	ALL 残6 連っていいね
ガンバレット(初級)	181,712	HYK-練りサビ-変態教祖	ALL 1ミス 宝バコハートの
極上パロディウス(こいつ)	4,523,100	目指せ500万! SOLID-S.S	ALL 連付 1周 211万
ゲーム天国(エクセリオン)	7,317,490	あと200万? SDR-えくすたあ	タイムアタック

ファンタジーゾーン夢らんど　北海道
旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソニックウィングス3(スツーカ)	2,786,500	RANTA党-KDO	2周ALL 連
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,679,000	アシュラ	ALL ナコルル(羅刹)
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,172,400	DIE	ALL 服部半蔵(修羅)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	430,420	ARSHUROT	ALL EDIT 京、庵、ロバート
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	335,000	BAL	ALL イギリス
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	351,010	DIE	ALL メキシコ
マーヴルスーパーヒーローズ(スパイダーマン)	1,160,900	TATHU	ALL
マーヴルスーパーヒーローズ(アイアンマン)	1,501,000	TNY	ALL
マーヴルスーパーヒーローズ(マグニート)	1,777,600	ARSHUROT	ALL P×7
マジカルドロップ	6,050	よばい16ビート	ALL PRESSTESS

今市ゲームセンター　栃木
今市市今市1111　☎0288-21-1429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO(ケン)	2,477,700	KDY-HAKよ	ALL ノーマル ×5=8
ストリートファイターZERO(リュウ)	2,345,100	MFJ-MER	ALL ×5=5
ストリートファイターZERO(サガット)	1,803,700	KDY-HAKこ	ALL ×5=1
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	358,140	MFJ-MER	ALL
ソニックウィングス3(ブレイザーズ)	2,019,000	COA	2-4
ソニックウィングス3(コウフル&リヴァ)	2,008,200	COA	2-4
ソニックウィングス3(チャイカ&プーシカ)	1,835,500	COA	2-4
パルスター	5,486,770	株02-RIZ	ALL 残0
首領蜂(タイプA)	16,019,250	KDY-HAKう	2-4
首領蜂(タイプC)	13,283,410	KDY-HAKま	2-3

プレイシティキャロット室蘭店　北海道
室蘭市中島町1丁目33-7　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
AIR-COMMBAT-22	186,305	㊍組	上級ALL 1COINALL
ストリートファイターZERO(アドン)	1,461,200	J.A.M.	ダン有り 1COINALL
タンクフォース	975,700	J.B.S.	1COINALL
ヴァンパイアハンター(フェリシア)	2,603,400	ZUO	1COINALL

プレイシティ24　北海道
旭川市2条8丁目　☎0166-23-5089

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★鉄拳2(ジャック2)	1'11"53	鉄友会-SWAT-AMP	ALL 連必 以下Ver.B
★鉄拳2(アーマー・キング)	1'47"66	鉄友会-SAM	ALL 連必
鉄拳2(ワン)	1'41"28	鉄友会-SWAT-AMP	ALL 連必 予 1分17秒
鉄拳2(平八)	1'28"18	鉄友会-ARSHUROT	ALL 連必 予 1分1秒
鉄拳2(ロウ)	1'20"56	鉄友会-挑戦者-T.O	ALL 連必 天池10秒落ち
★鉄拳2(ミシェール)	1'44"75	BELLDANDY 推定あと10秒?	ALL 連必 予 1分6秒
★鉄拳2(レイ)	1'40"05	鉄友会-魔B党-K.O	ALL 連必 予 1分5秒
鉄拳(吉光)	1'57"55	鉄友会-SHADOW	ALL 連必
ナムコクラシックコレクション(ギャラガ)	869,300	ニセ鉄友会-ヨーグル党-KDO	ALL 連 アレンジ
逆鱗弾(タイプC)	1,512,100	ニセ鉄友会-T.M	ALL 2P側 ノーミス

トミームナコ　群馬
高崎市本町3-69　☎0273-25-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945(Bf-109)	1,647,400	ECM-SSI-S.I	2周ALL
マーヴルスーパーヒーローズ(サイロック)	1,223,800	SnRun-Y	ALL
マーヴルスーパーヒーローズ(スパイダーマン)	1,166,900	たむ	ALL
マーヴルスーパーヒーローズ(シュマゴラス)	1,406,200	SnRun-Y	ALL
マーヴルスーパーヒーローズ(マグニート)	1,797,900	SnRun-Y	ALL
鉄拳2 Ver.B(ニーナ)	2'53"95	U.Y.-TAM	ALL
鉄拳2 Ver.B(ポール)	2'30"08	SnRun-Y	ALL
鉄拳2 Ver.B(ロウ)	3'51"65	SnRun-Y	ALL
鉄拳2 Ver.B(準)	4'23"16	YO4	ALL
鉄拳2 Ver.B(ジャック2)	4'30"13	SnRun-Y	ALL

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
逆鱗弾(タイプC)	1,644,720	PHU-SDR	ALL LR側
上海 万里の長城(北京)	687,120	PHU-SDR	ALL
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣(閑丸)	882,200	ごいんきょ2号	ALL
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣(リムルル)	2,149,600	RHU-SDR	ALL
ストリートファイターZERO(ケン)	2,906,100	QSR-リキさま!!	ALL
パズルボブル2(オモテ)	276,887,750	Y・F	ALL
パズルボブル2(ウラ)	155,072,100	Y・F	ALL
豪血寺外伝	1,949,900	ごいんきょ	ALL
レーシングヒーロー(Aコース)	52,921,770	F.D	ALL
ダッシュ野郎!!	156,970	QSR-リキさま!!	N.Yまで

ゲームセンターワンコイン　秋田
秋田市手形山崎町8-5　☎0188-37-0005

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦球(ノーマルモード)	2,606,380	CZ75	10戦
ステークウィナー	129,940万円	"ニセ"岡部騎手 GFA	13勝
サイバーサイクルズ(ネオヨコハマ)	3'49"957	白土にゃん平RR	ペンギンスクータ
ゲーム天国(ブーペラ)	5,617,560	[illegible]	タイムアタック
ゲーム天国(エクセリオン)	5,047,420	モモコじゃなくてゴメンネ	タイムアタック
マーヴルスーパーヒーローズ(サイロック)	1,776,500	うし	ALL

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎0273-23-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルスーパーヒーローズ(マグニート)	1,870,300	SnRun-Y	ALL
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,245,400	中島 隆晴	1cALL ガルフォード(修羅)
戦球(腕前判定モード)	1,821,810	中島 隆晴	1cLv.64
ナムコクラシックコレクション(ギャラガ)	921,910	長谷川 勲	1cALL アレンジ
ステークスウィナー	136,890万円	まっく ビーサイレンス使用	1cALL
レイブレーサー(中級T.T.)	1'55"430	Ⓓ	DXタイプ
クイズ殿様の野望2	1,260,360	よろしかったら穴埋めに 斉藤ゼミ生	1cALL 正答率91.1%

プレイシティキャロット琴似店　北海道
札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳2 Ver.B(レイ)	2'41"61	ときめき横浜	レイ使用
鉄拳2 Ver.B(ニーナ)	2'52"30	二十四軒ジェフリー	ニーナ使用
ナムコクラシックコレクション(ゼビウス)	352,180	夕子ちゃーん! H・KODA	13エリア アレンジ
ナムコクラシックコレクション(マッピー)	211,350	新たなる勇者、略して新者	20面 アレンジ
ナムコクラシックコレクション(ギャラガ)	498,340	H.KODA♡美奈子	ステージ29 アレンジ
ゲーム天国(ブーペラ)	4,256,690	DEE.JAY	タイムアタック

JOYCOM平店　福島
いわき市平字白銀町1-4　☎0246-23-2965

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳(ニーナ)	1'11"26	つまらない店になり下ってしまいました	ALL 連必 予44秒
鉄拳(キング)	1'25"51	会社がゲームを入れてくれませーん!	ALL 連必 予1分4秒
★鉄拳2 Ver.B(ロウ)	1'11"73	ウンコ会社(株)プレビ	ALL 連必 予48"22
★鉄拳2 Ver.B(平八)	1'22"46	上役がゲームについて何も分かりません	ALL 連必 予54"41
鉄拳2 Ver.B(ポール)	1'25"08	IPC-ナチュレ-富宇夫	ALL 連必 予56"?
★鉄拳2 Ver.B(ニーナ)	1'25"33	現場の人間をブタぐらいしか思ってない	ALL 連必 予56"?
ガンバード(アッシュ)	696,000	遠藤(竹) 競輪オンジ	1-7 連 2万やられた!
ストライカーズ1945(ゼロ)	1,407,200	ハイテクセガ吉武(また来てねー)	2-5 連
ストライカーズ1945(メッサー)	1,433,600	MK-II	2-6 連
スーパーストIIX(E・本田)	787,700	抜かしたら出入禁止 川北隆史(18)	ALL シルビア使用

ゲームプラザ コトブキ　埼玉
浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,508,000	ZYX	ALL ナコルル・羅刹
パズルボブル2(ひとりで対戦)	13,074,430	NAO	ALL
鉄拳2(ロウ)	1'26"30	BTM-KSM恵	ALL 連 Ver.B
鉄拳2(平八)	1'35"25	ZYX	ALL Ver.B
鉄拳2(ジャック2)	1'38"00	FUJ	ALL Ver.B
鉄拳2(アーマー・キング)	2'11"06	ZYX	ALL Ver.B
鉄拳2(ニーナ)	2'12"06	ZYX	ALL Ver.B
鉄拳2(ブルース)	2'12"10	ZYX	ALL ver.B
鉄拳2(くま)	2'26"65	FUJ	ALL Ver.B
鉄拳2(準)	2'27"00	BTM-KSM恵	ALL 連 Ver.B

ZEST　北海道
札幌市西区西野2条2丁目　☎011-663-5457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳2(レイ)	2'19"43	ZST	ALL Ver.B
鉄拳2(ミシェール)	2'38"75	ZST	ALL Ver.B
マーヴルスーパーヒーローズ(ブラックハート)	2,027,200	MAD	ALL
マーヴルスーパーヒーローズ(マグニート)	1,991,900	鉄夫強化委員会 No.2 AHO	ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	417,310	AUM	ALL テリー、京、舞
ソニックウィングス3(真尾まお)	2,129,800	LUM	ALL
天外魔境真伝(綱手)	12,268,300	Benet	ALL
首領蜂(タイプC)	20,546,420	T.U	ALL
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,791,500	AUM	ALL ナコルル
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,473,800	AIE	ALL 店長確認 リムルル

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳2 Ver.B(ジャック2)	3'29"53	W、H-56	ノーマル ALL
鉄拳2 Ver.B(ポール)	2'59"86	CHU	ノーマル ALL
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣(ナコルル)	1,412,200	KOR	LV-4 ALL
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣(服部半蔵)	1,044,400	AKD	LV-4 ALL
豪血寺外伝(ポチ・ポチ)	1,491,600	W、H-56	ノーマル ALL
ブロックカーニバル	408,150	W、H-56	ノーマル ALL
ヴァンパイアハンター(フェリシア)	20,531,100	AKD	ノーマル ALL
サンダードラゴンII(1P側)	4,439,970	ZAC-Ristav	ノーマル 連 ラスボス

ゲームイントーヨコ北越谷店　埼玉
越谷市大沢3-6-12　☎0489-79-4320

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★レイブレーサー(初級T.T.)	1'48"392	ATF-BOM	完走 ギアボタン連付
レイブレーザー(中級T.T.)	1'51"858	PNT-SEO	完走 ギアボタン連付
レイブレーサー(最上級T.T.)	1'38"263	ROD	完走
上海 万里の長城(クラッシック上海)	188,500	NIL	10面
ガイアポリス(プリンス)	13,381	GAUT-佐藤大樹	ALL
ゼロウイング	4,561,790	DBL-MOL-NAI	25-16 連 IOUP有
逆鱗弾(タイプC)	1,610,040	Ⓨ	ALL 2P側
ゲーム天国	0	残念なことに入りません。	

チャレハイ通信

●ゲームプラザ　ヴィクトリア（北海道）
★『ファイティングバイパーズ』入荷しました。1ゲーム100円，対戦3ラウンドです。

●ICサービス中央林間店（神奈川）
★今回でスコアの集計は終了しますが，店は新しい方針で生まれ変わります。対戦やOLDゲームなど盛りだくさんの企画でお客さんをお待ちしております。

●PC長岡店（新潟）
★何度となく流れたハイスコア集計のうわさが現実になりました。新作入荷は若干遅いですが，謎の情報も多数入荷！　メンテナンスも気合いはいっていますので，ぜひスコア・アタックにご来店ください。

●PC巣鴨店（東京）
★『アルペンレーサー』／1'57"698／ブラック魔王／上級T.T
★『サイバーサイクルズ』／1'51"709／MSO-10-LIE／初級

●PC松本店（長野）
★当店では，きょう体の時間レンタルを開始しました。1時間1,000円でフリープレイ。『ゲ

ガリバー熊谷　埼玉
熊谷市筑波2-49-9フォーラム秋山ビル1F・B1　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国 (ブーペラ)	9,244,790	PGP-まちゃみ	クリア 連 タイムアタック
ソニックウィングス3 (ブレイザーズ)	2,640,600	der ONKEL	2-8 連
レイブレーサー (初級T.T.)	1'55"204	180の山さん	完走
レイブレーサー (上級T.T.)	2'52"648	BOM	完走
レイブレーサー (最上級T.T.)	1'40"829	ATF-ROD	完走
ストリートファイターZERO (サガット)	1,824,800	OMO	ALL
首領蜂 (タイプC)	33,638,280	A.Z	2-5 連
ストライカーズ1945 (P-38)	1,315,900	T.N	2-4ボス 連
ストライカーズ1945 (メッサーシュミット)	1,210,500	VGS-TAMAO	2-4ボス 連
ヴァンパイアハンター (フェリシア)	2,142,000	FELicity ArAi	ALL

ゲームプラザメッセ102四街道店　千葉
四街道市街道1-2-1 チェリープラザ1F　☎043-424-6070

タイトル	スコア	スコアラー	備考
逆鱗弾 (タイプA)	1,319,500	TSR-AXE	ラスボス(?)
バイパーフェイズ1	11,259,186	社会人K・M	ALL NEW
ヴァンパイアハンター (モリガン)	2,699,100	YSR-KAN 茶髪だけど金髪	ALL P×14
パズルボブル2	85,985,880	ardan	ALL
サイバーサイクルズ (初級)	1'55"315	TEP-鉄 まだいけるっす!	ALL
サイバーサイクルズ	3'35"468	Yuu	ALL

TILT神保町(旧ハイテクノーベル)　東京
千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
逆鱗弾 (タイプC)	2,058,760	drf-CHU㊟	ALL 2P
★デンジャラスカーブス (上級)	4'07"12	RT無免許 STG-MIC	ALL バイク MT
デンジャラスカーブス (上級)	4'13"03	STG-00PS (代理)	ALL 車 MT
戦球 (ノーマルモード)	2,670,150	CNR	?面 イ°エチー
パズルボブル2 (ひとりでパズル)	147,731,580		ALL ACGKOW

プレイランドスカイシアター　埼玉
深谷市西島町2-20-25　☎0485-73-8667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★鉄拳2 (ポール)	1'14"13	PST-VAP(み)	ALL Ver.B
★鉄拳2 (風間準)	1'54"76	PST-JUN(愈)	ALL Ver.B
鉄拳2 (ミシェール)	2'08"48	PST-(神)STR	ALL Ver.B
鉄拳2 (レイ・ウーロン)	1'43"65	PST-AOI(も)	ALL Ver.B
★鉄拳2 (キング)	2'00"30	K-魔王W(子)	ALL Ver.B
鉄拳2 (アーマー・キング)	1'50"26	K-魔W(子)	ALL Ver.B
鉄拳2 (アンナ)	1'35"85	PST-JUN(愈)	ALL Ver.B
パルスター	6,073,490	PST-RIZ㈱	ALL
上海 万里の長城	599,100	PST-EPT(出)	ALL クラシック上海
琉球	465,700	PST-JUN(愈)	R=20 (最終面)

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
鴨川市横渚884-6　☎04709-3-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国 (ブーペラ)	10,963,600	URD-NAD (竜巻サイコチシポ♡	ノーミスクリア
ゲーム天国 (エクセリオン)	9,568,530	HARD-UKY カツカレー大盛イモ	ノーミスクリア
ゲーム天国 (ジェイナス)	10,142,310	赤リボン-ポタ太 妹コンサルタント	タイムアップ
ソニックウィングス3 (マオマオ)	3,283,700	ワールドアイス団 URD-NAD	2-7 先進国進出
ソニックウィングス3 (ブレイザーズ)	2,796,800	HARD-HPI もうやってないです	ALL
ナムコクラシックコレクション (ギャラガアレンジ)	913,990	TOM-T	ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	426,680	IKA (ジョー東派)	ALL エディット使用
餓狼伝説 (ジョー東)	1,962,300	ゲームコーナーヤングパレスⒽ-UKY	ALL D×14 連付

ジョイフルランドヒノーズ下井草　東京
杉並区下井草2-44-7 ゲームセンター1階カウンター　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ゲーム天国 (ファイター・EX)	24,220,130	すたありなぷらーホームランさん♡平樋	ノーマルゲーム 2周ALL連付き
ゲーム天国 (ブーペラ)	23,526,890	IML-星白金-YUJ	ノーマルゲーム 2周ALL連付き
ゲーム天国 (PIG)	12,941,580	星白金-PLE(て)	ノーマルゲーム 2-3
★ゲーム天国 (モモコ)	10,591,810	じじいなごん太さん	ノーマルゲーム 2-2
★ゲーム天国 (Z・ダイン)	10,330,020	珍鎮夢毛隆!	ノーマルゲーム 2-1
首領蜂 (タイプB)	47,473,160	IML-星白金-YUJ	2周目ALL残×1 フルオート付
豪血寺一族 (アンジェラ)	4,729,400	GGE-ⓎUJ	ALL
銃弾嵐 (ジェリー)	1,739,410	大江戸ファイター--秀月	ALL残1

ゲームインパートナー　千葉
千葉県松戸市上本郷908-3　☎0473-66-0801

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国 (ぶたさん)	8,573,700	KSD-ブッヒブヒ	タイムアタック ALL 連付
ゲーム天国 (ブーペラ)	8,116,580	KSD-ラッキー	タイムアタック ALL 連付
ゲーム天国 (モモコ)	10,921,750	KSD-木野Ⓙ社長 200%	タイムアタック ALL 連付
ゲーム天国 (フォーメション8)	8,618,420	SAI-IR2C㊁	タイムアタック ALL 連付
ゲーム天国 (エクセリオン)	7,718,670	UFOハゼーモンド	タイムアタック ALL 連付
逆鱗弾 (タイプC)	1,573,580	MOL-カトル	ALL 連付2P側 残×3 Ⓑ×3
ソニックウィングス3 (マーカム)	2,555,400	UFOハゼーモンド	ST-2-8 連付
ストライカーズ1945 (ゼロ)	1,177,600	寒〜いSAI-IR 2C-(ユ) 穴ウメ	ST-2-3 連付
マーヴルスーパーヒーローズ (ブラックハート)	2,131,200	Jey&Tee	ALL
マーヴルスーパーヒーローズ (サイロック)	1,595,900	KLS-ダリアンマン	ALL

ICサービス 中央林間店　神奈川
大和市中央林間3-11-18タニイビル1F　☎0462-77-8329

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャ・ファイター2・1	1'50"06	NAS〔H.R〕NAO	
バーチャ・ファイター2・1 (アキラ)	2'23"70	NAS〔H.R〕NAO	
バーチャ・ファイター2・1 (パイ)	2'30"96	NAS〔H.R〕NAO	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	519,130	ICS-S.S	
鉄拳2 Ver.A (ロウ)	1'47"75	ICS-AHO ギャラファイ消えた	
マーヴルスーパーヒーローズ (アイアンマン)	1,201,400	ICS-RX	
マーヴルスーパーヒーローズ (C・アメリカ)	877,600	ICS-KNT	
マーヴルスーパーヒーローズ (スパイダーM)	1,158,300	ICS-KNT	
マーヴルスーパーヒーローズ (サイロック)	1,568,700	ICS-AHO ギャラファイどこ?	
筐体特掃 (店員)	1'50"43	ICS-GES	

ゲームセンターポパイ　東京
足立区綾瀬4-9-31　☎03-3620-4873

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国 (モモコ)	10,299,540	モモピーみたいな	ALL 連付 タイムアタック
ゲーム天国 (ぶた)	9,093,020	ヒイロ君Ⓦ	ALL 連付 タイムアタック
ソニックウィングス3 (キートン)	3,372,500	円盤出せよ、コラ! ZVR	ALL 連付
ソニックウィングス3 (マーカム)	2,685,700	ufoハゼー MONDO	2-8 連付
ストライカーズ1945 (スピットファイア)	1,761,200	MOL-SAI-イサム	2-8 連付
鉄拳2 (ポール)	1'25"21	GNR	ALL Ver.B
ロックマン (1〜2コース)	881,500	MOL-SAI-イサム	ALL オールⓅ
ナムコクラシックコレクション (ギャラガ)	1,369,290	DBL-ちじあめ㊥	ALL アレンジ
逆鱗弾 (タイプC)	1,580,900	MOL-SAI-S.A	ALL
逆鱗弾 (タイプA)	1,544,480	NOL-SAI-ZVR	ALL

八千代プレイランドカーニバル　千葉
八千代市八千代台東1-6-17 コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイブレーサー (最上級T.T.)	1'49"983	AugustJollyTeamJ-(お)	6MT
マーヴルスーパーヒーローズ (スパイダーマン)	832,000	H.I	ALL 連必無 スパイダーマン
マーヴルスーパーヒーローズ (アイアンマン)	1,436,600		ALL 連必無 アイアンマン
鉄拳2 Ver.B (平八)	3'08"58	K.K	ALL 連必無
鉄拳2 Ver.B (キング)	4'25"86	K.K	ALL 連必無
逆鱗弾 (タイプB)	840,380	X	4面 連付

ゲームプラザ ニューヨーク 大船店　神奈川
鎌倉市大船1-22-26大船会館2F　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナムコクラシックコレクション (ギャラガアレンジ)	402,430	亀のケンジントン	24面
バーチャコップ2	696,304	香澄命♡♡	ALL
ゲーム天国 (ブーペラ)	10,161,450	STG-白パンツ	タイムアタック
ゲーム天国 (ファイターEX)	7,338,310	国分田マリ子命	5面
マーヴルスーパーヒーローズ (ウルヴァリン)	1,583,200	完全復活!K・O	ALL
パズルボブル2	126,250,020	睡眠王	27面(表)
ストライカーズ1945 (P-38)	1,639,000	早坂	2-7
ストリートファイターZERO (リュウ)	1,506,700	イノLOVE♡	ダン乱入、ALL
上海 万里の長城	564,040	キングミトラ村井	28面
レイブレーサー (中級T.T.)	2'50"175	早坂	MT

ゲームコーナーフジ　東京
葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ヴァンパイア (サスカッチ)	1,656,800	drf-BOO (来月勝てます)	ALL D×3 3万落ち 連必
★スーパーストII (フェイロン)	2,180,300	㊫	ALL連R×37 P×23必爪×3
★スーパーストII (バイソン)	1,967,300	GSM-YBK-つる	ALL連R×37 爪×3 ベガ落ち
★餓狼伝説スペシャル (ローレンス)	2,508,200	GACHAPIN	ALLⓅ D×23 連必
X・MEN (4P・Ver)	1,864	Rai	ALL ストーム使用
痛快ガンガン行進曲 (フウマ)	216,925	GSM-YBK-つる	ALL
マーヴルスーパーヒーローズ (マグニート)	3,674,300	Rai	ALL 連必
マーヴルスーパーヒーローズ (C・アメリカ)	2,123,100	G.M.C. URAⓏ	ALL 連必
マーヴルスーパーヒーローズ (シュマゴラス)	2,432,200	Kiku	ALL 連必
ゲーム天国	-32万	MADAMER	ALL タイムアタック

ギャレッソ津田沼店　千葉
船橋市前原西2-15-16酒井ビル　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナムコクラシックコレクション (ゼビウス)	2,658,160	CHAT-あぁるじーぷー	ALL 連付 EXTRAの死亡
ナムコクラシックコレクション (ギャラガ)	1,222,270	らじあめ副社長	ALL 連付 残×4
ロックマン ザ・パワーバトル	884,400	MOL-イサム(君)	ALL 1、2コース
極上パロディウス (ミカエル)	4,501,700	SUR-AMG-PSM(犯)	ALL 連付
レイブレーサー (最上級T.T.)	1'48"582	ACU-TECCHI	MT
★ゲーム天国 (ブーペラ)	12,617,650	SUR-ZFC-FCM(犯)	タイムアタック 連付
ゲーム天国 (ファイターEX)	10,806,650	SUR-PSM(犯)	タイムアタック 連付
ゲーム (Z-DYNEMK)	10,790,430	drf-Boo	タイムアタック 連付
ゲーム天国 (モモコ)	10,656,990	KSD-社長125%	タイムアタック 連付
ゲーム天国 (ぶた)	10,038,450	CHAT-あぁるじーぷー	タイムアタック 連付

ゲームセンターコパIII　神奈川
秦野市南矢名2-19-5　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国 (タイムアタック)	9,899,040	ABE	ALL 連 ブーペラ
★逆鱗弾 (タイプB)	2,051,760	ヘナ(先)	ALL
逆鱗弾 (タイプC)	2,038,200	ヘナ(先)	ALL
パズルボブル2 (ひとりでパズル)	186,966,970	PTC	ALL 表面
ストライカーズ1945 (P51)	2,082,900	ウーキーMST	ALL 連
★ストリートファイターZERO (ガイ)	3,330,600	KMC-IZA	ALL 連必

荏原ゲームコーナー　東京
品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★上海 万里の長城	862,800	EGC-(元)MKZ	ALL
鉄拳2 (ミシェール)	2'03"60	SSC-ブヒ〜(師匠は偉大すぎる)	ALL R.Y氏に弟子入り希望
★ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	648,190	PST-あずきちゃん (ハイヤー使用)	ALL 連付 京・舞・庵 使用

ーム天国』のタイム・アタックなどに最適です。もちろん，ハイスコア集計に申請してもOK!まずは電話でご予約を（日曜から木曜)。

●ゲームプラザミッキー（広島）

★今回で，都合によりスコア集計は終了です。今まで来店してくれたみなさん，ありがとうございました。とりあえず冬コミでお逢いしましょう。

プレイアイシー鶴巻店　神奈川
秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイブレーサー (最上級T.T.)	2'17"279	保坂	完走
レイブレーサー (中級T.T.)	2'17"229	W.DDTO 中村	完走
マーヴルスーパーヒーローズ (スパイダーマン)	1,059,200	TNK	ALL
ステークスウィナー	137,040万円	エザール船津	ALL キングクリムゾン
ソニックウィングス3	1,214,500	NYW	R-8 JU-87
★鉄拳2 Ver.B (吉光)	4分23"41	S.S	ALL
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	992,800	ペコポン	ALL カルフォード
パズルボブル2	68,281,510	BAB	R-27
上海 万里の長城	427,830	SNK	R-22 北京

プレイスポット すーるぽん　東京
渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
2度あることはサンドアール	STAGE3-2	Sドンキーコング2 102%プレーヤー	1COIN
ストリートファイターZERO (アドン)	2,542,400	(で)(岩本政雄)	ALL 95秒×1 連必有
ストリートファイターZERO (ナッシュ)	2,051,700	ゲーム天国 連無し集計して!(て)	ALL 90秒×5 連必有
ストリートファイターZERO (バーディー)	1,688,600	ペケジ♡	ALL 90秒×2 連必有
ストリートファイターZERO (サガット)	1,562,300	ソルの場所全部載っけてちょーだい(て)	ALL 90秒×1 連必有
バーチャファイター2	1'34"19	BBD	ALL ラウ使用
★ガンバード (バルナス)	2,211,800	DBL-ごろたん	ALL 3設 打ち止め! 連有
雷電2 (1P)	10,000,000＋α	ZKB-NUB⑧	3-1で達成 連有
サンダードラゴン2 (1P側)	5,113,180	渋谷鮫	ALL 残0 4機設定 連有
サンダードラゴン2 (2P側)	5,573,760	のるかそるか!	ALL 残1 4機設定 連有

パリティビット　東京
渋谷区笹塚1-57-10笹塚駅前ビル2F　☎03-3376-0525

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国（タイムアタック）	8,885,070	DBL-LIE	セリア使用 連有
レイブレーサー（最上級）	1'46"104	DBL-LIE	T.T.
上海万里の長城	550,500	J.K	グレートウォール ALL(イージー)
ジャンボ尾崎のスーパーマスターズ	-11	DBL-LIE	1クレ ALL
ピットフォールII	1,688,450	ムッシュかまやつ	ALL 5機設定
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	998,900	お客様	ALL ナコルル使用
ファイティングバイパーズ	4'33"56	お客様	ALL JANE使用
ファイティングバイパーズ	5'25"23	お客様	ALL TOKIO使用
2度あることはサンドアール	入荷しました		
マーヴルスーパーヒーローズ	1,000,000+α	ALL いろんなキャラで	

プレイスポットイーグル　東京
田無市本町4-2-16 おんべビルB12F　☎0424-66-2989

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナムコクラシックコレクション（ギャラガ）	1,238,340	RENぶー	ALL 残4 アレンジ
ヴァンパイアハンター（レイレイ）	1,615,500	REI	ALL
ヴァンパイアハンター（モリガン）	2,088,500	都(1b)	ALL
バーチャ・ファイター2（ウルフ）	4'05"07	ZEX	
豪血寺外伝最強伝説	1,474,200	DIVA	ALL かんじ Pアニー
豪血寺外伝最強伝説	1,213,300	DIVA	ALL サバト Pアニー
豪血寺外伝最強伝説	1,442,500	DIVA	ALL 才蔵 Pアニー
豪血寺外伝最強伝説	1,281,500	DIVA	ALL 陳念 Pアニー
豪血寺外伝最強伝説	1,366,200	DIVA	ALL チャック Pアニー

プレイランド 長岡駅前店　新潟
長岡市城内町2-3-12 イトーヨーカドー6F　☎0258-33-3960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイフォース	6,243,500	NPL-RAY	1コインALL 2P側
バツグン（Bタイプ）	21,073,740	EST	ALLブタ×4 残ボム×3
パズルボブル2	131,784,000	NPL-I.C.H	ALLひとりでパズルZ面オモテ
ストライダー飛竜	124,700	NPL-Ryo	ALL残0
ナムコクラシックコレクション（ギャラガ）	371,530	NPL-りーぎII世だBee!!	24面で死亡 アレンジ
ナムコクラシックコレクション（マッピー）	121,230	S.DRC	13面 オリジナル
ヴァンパイアハンター	1,793,900	諸葛遼猛銘	ALLフェリシア 自己新
ストリートファイターZERO	2,231,800	NPL-NED	ALL KEN
マーヴルスーパーヒーローズ	1,960,100	CHI	ALL ウルヴァリン
ゲーム天国（タイムアタック）	7,580,110	NPL-SIM	ALL連つき プーペラ

ゲームインナミキ明大前店　東京
世田谷区松原2-21-14　☎03-5300-5747

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイブレーサー（最上級T.T.）	1'37"497	プリンスゆき	MT 反力なし ツインタイプ
レイブレーサー（中級T.T.）	2'28"965	H.Y	MT 反力なし ツインタイプ
バーチャ・ファイター2（ラウ）	1'13"73	MMR 明大前ウルフィー	ALL
パズルボブル2	207,839,240	TNT	21面
鉄拳2（ポール）	1'56"11	K.S	ALL Ver.B
ソニックウィングス3（ブレイザーズ）	2,157,500	GEN	2-5 連なし
ソニックウィングス3（ホワイティ）	1,890,400	GEN	2-4 連なし
ソニックウィングス3（真尾まお）	1,996,400	GEN	2-4 連なし

プレイタウンYOU&YOU町田店　東京
町田市原町田6-10-10　☎0427-29-8234

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国（ジェイナス）	16,087,630	PTY-SON	2-4 連 ノーマルモード
マーヴルスーパーヒーローズ（サイロック）	2,471,900	穴ウメ君	ALL
マーヴルスーパーヒーローズ（ブラックハート）	2,407,900	シトラスのおしえ	ALL
ドンデンラバー	238	AITO	ALL
ナムコクラシックコレクション（ゼビウス）	3,364,080	ZERO	ALL 連 アレンジ
鉄拳2（アーマー・キング）	2'30"20	べんじょ	ALL 必 Ver.B
★首都高REDZONE	3'28"08	CYR-PTY-NORI㊝	ALL MT

プレイランド 柏崎店　新潟
柏崎市駅前2-3-7 イトーヨーカドー5F　☎0257-24-5211

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルスーパーヒーローズ	1,283,900	クリアしただけ	ALL ジャガーノート
マーヴルスーパーヒーローズ	1,111,100	ザコスギ君	ALL サイロック
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1コインALL	Ⓑ とTOK	ガルフォード ナコルル
レイブレーサー（初級TT）	2'18"861	KPL-STR（エロスリー）	完走
鉄拳2（ジャック2）	2'43"45	さきちゃん	ALL 旧Ver
ストライカーズ1945（ライトニング）	1,280,100	Ⓑ-T.F	2-4 連付
ストライカーズ1945（ムスタング）	1,106,300	ビビ	2-3 連付
ストリートファイターZERO（サガット）	1,672,200	K.I	ALL
ストリートファイターZERO（ローズ）	1,639,400	ビビ	ALL
ストリートファイターZERO（ナッシュ）	1,567,500	K.I	ALL

ICチェーン千歳船橋&経堂店　東京
世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャ・ファイター2	2'26"81	H.M	ALL ジャッキー使用 船橋店
戦球（ノーマルモード）	2,197,460	館林にもえもえ nac	R-8 船橋店
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	404,790	TAK	タクマ、ロバート、リョウ 経堂店
パズルボブル2（一人でパズル）	6,238,220	DDT	Iゾーン 経堂店

プレジャーキャッスル　東京
町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★逆鱗弾（タイプA）	1,957,280	RVS-R.Y	ALL
逆鱗弾（タイプB）	1,987,920	RVS-R.Y	ALL
逆鱗弾（タイプC）	1,411,880	HIZ-ASM	ALL
ストリートファイターZERO（リュウ）	2,572,000	板尾 創路	ALL 連必
ストリートファイターZERO（ゴウキ）	2,660,100	富永 美樹	ALL 連必
ストリートファイターZERO（ダン）	2,115,000	う牛	ALL 連必
ヴァンパイアハンター（ドノヴァン）	1,596,500	井上 晴美（EXPO君の弟子）	ALL 連
★ヴァンパイアハンター（パイロン）	2,044,300	PTY-PYO	ALL 連必

ゲームプラザニュー日の出　長野
上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国（プーペラ）	9,515,130	K.I.D	ALL 連 タイムアタック
逆鱗弾（タイプB）	1,445,620	DYB-リオ	ALL 連
戦球（腕前判定モード）	1,987,530	RAY	レベル44
ヴァンパイアハンター（レイレイ）	2,178,600	だめだこりゃ byエヴァ中毒者	ALL 連
ヴァンパイアハンター（フェリシア）	1,728,800	K.I.D	ALL 連
極上パロディウス（こいつ）	4,479,700	メッサーより綾波の方が大事	ALL 連

ICサービス砧&狛江店　東京
世田谷区砧5-1-18 サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイティングバイパーズ（バン）	3'14"37	TKN	狛江店
ファイティングバイパーズ（バン）	38,151	TKN	狛江店
バーチャ・ファイター2（シュン）	15段	EMU	狛江店
ストリートファイターZERO（ケン）	1,314,000	SHU	狛江店
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	482,290	ICS-SS	狛江店
鉄拳2 Ver.B（ニーナ）	1'48"10	TTR	狛江店
ゼビウス（1982年製）	529,150	藤 卓哉	砧店

ゲームスポットアテナ町田店　東京
町田市森野1-37-8今村ビルB1　☎0427-21-6887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦球（腕前判定モード）	2,126,420	SIC-KIN	レベル71
レイブレーサー（初級T.T.）	2'17"327	KOREA -OGAWA	完走
レイブレーサー（最上級T.T.）	1'45"877	H.Y	完走

プレイシティキャロット松本店　長野
松本市中央1-3-7 セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945（ムスタング）	1,478,900	KSC-KLM	2-6 連 1周97万
ストライカーズ1945（ゼロ）	1,445,900	KSC-善之宇元帥	2-6 連 1周95万
パズルボブル2（パズルモード）	255,338,220	HID	ALL
ナムコクラシックコレクション（ゼビウス）	1,003,190	KSC-善之宇元帥	スペシャル1面連 アレンジ
ナムコクラシックコレクション（マッピー）	337,050	APOⓢ	ALL オリジナル
ナムコクラシックコレクション（ゼビウス）	925,130	APOⓢ	ALL オリジナル
ガンバード（マリオン）	1,993,500	TAD	ALL 連 1周109万
ガンバード（鉄）	1,310,300	L・L	2-6 連 列車有り
ゲーム天国（プーペラ）	6,908,460	KSC-LITみ	2-1 連
レイブレーサー（最上級T.T.）	1'59"884	DDT-がや	完走

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ナムコクラシックコレクション（ギャラガ）	1,390,810	KSG	連付ALL アレンジ
★ナムコクラシックコレクション（マッピー）	2,707,620	Y.F	ALL アレンジ
★ストライカーズ1945（ゼロ）	2,082,900	DAB.S	連付ALL 1周113.2万
ゲーム天国（プーペラ）	11,594,710	雑魚先生	連付2-4
ゲーム天国（エクセリオン）	16,003,340	T・SUZUKI	連付2-4
ゲーム天国（モモコ）	10,52 300	マーシーラビットに夢中 はむはむ	連付ALL タイムアタック
★バーチャコップ2	699,425	ZAB	1コインALL J298
★鉄拳2 Ver.B（ワン）	1'41"25	PST-VAPみ	連必ALL
★鉄拳2 Ver.B（アーマーキング）	2'02"76	PST-VAPみ	連必ALL
レイブレーサー（最上級T.T.）	1'37"261	ZKB-LED rf㊝	MT 完走

タイトーイン603スタジアム　東京
東京都多摩市落合111　☎0423-39-6360

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳2 Ver.B（ロウ）	2'35"65	OMG-YUM	ALL 連
鉄拳2 Ver.B（ポール）	2'47"28	OMG-YUM	ALL 連
鉄拳2 Ver.B（ジャック2）	3'43"60	求人ガイド	ALL 連
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1コインクリア	ECC-GEN	ガルフォード 修羅
レイブレーサー（最上級T.T.）	2'18"741	FOA-DIO	ALL
ストリートファイターZERO（ケン）	2,689,000	FOA-VET	ALL 連付き
ストリートファイターZERO（リュウ）	2,249,200	FOA-YOS	ALL 連付き
レイフォース	8,506,600	AKM-ANT	ALL 連付き

GAME POP・LAND　岐阜
岐阜市六条北4-14-19　☎058-276-9294

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルスーパーヒーローズ（ウルヴァリン）	2,751,400	G・CRUSH -GYA	ALL 連
マーヴルスーパーヒーローズ（サイロック）	2,641,900	G・CRUSH -きみちゃん	ALL 連
マーヴルスーパーヒーローズ（アイスマン）	2,257,500	G・CRUSH -MSK	ALL 連
マーヴルスーパーヒーローズ（シュマゴラス）	1,718,600	初代穴うめくん	ALL 連
マーヴルスーパーヒーローズ（マグニート）	1,405,200	G・CRUSH -偽いしかわ	ALL
マーヴルスーパーヒーローズ（C・アメリカ）	1,176,300	G・CRUSH -VMA	ALL 連
マーヴルスーパーヒーローズ（ジャガーノート）	1,149,000	GBS（御協力感謝♡）	ALL 連
鉄拳2 Ver.B（ポール）	1'28"65	G・CRUSH -FAM	ALL 必
鉄拳2 Ver.B（ニーナ）	1'53"28	G・CRUSH -きみちゃん	ALL 連・必
ストリートファイターZERO（ナッシュ）	2,419,900	G・CRUSH -いしくん	ALL 連・必

プレイシティキャロット一橋学園店　東京
東京都小平市学園東町1-4-33　☎0423-45-6356

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナムコクラシックコレクション（ゼビウス）	530,630	ラヴリーサラ	14面 ソル25 アレンジ 旗1本
ナムコクラシックコレクション（ギャラガ）	478,710	K.A	28面 アレンジ
ナムコクラシックコレクション（マッピー）	167,910	NAV	16面 アレンジ
マーヴルスーパーヒーローズ（スパイダーマン）	1,249,500	アテミ	ALL スパイダーマン
戦球（ノーマル）	2,899,410	スカトライダー	10面
戦球（腕前判定モード）	2,723,050	スカトライダー	LV84 勝手に載せました
戦球（最大連鎖数）	12連鎖	灰ザンギ	バクチ連鎖
パズルボブル2（パズルモード）	51,293,280	Wiz	15面
極上パロディウス	2,925,900	LOUD	ALL イージー 5機、1周エンド
ガンバレット（激ムズ）	161,182	W.W.W	ALL 栄誉を讃えて

ナムコプレイシティキャロット長岡店　新潟
長岡市大手通1-4-9　☎0258-36-7161

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイブレーサーツイン（中級T.T.）	2'40"239	RYU	AT完走
鉄拳2（平八）	2'34"41	M	ALL Ver.B
ナムコクラシックコレクション（ギャラガ）	409,060	M・K	アレンジ
ヴァンパイアハンター（オルバス）	2,054,700	M	1コインALL
極上パロディウス（こいつ）	1,452,000	BEE	連あり まだのびます!V.EASY
プラスアルファ	2,516,800	M	連あり EASY
レイブレーサー（初級T.T.）	2'28"604	USI 初回掲載だから穴うめって事で…	AT完走 T.T.

アイリン夢空間　岐阜
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎05832-7-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国（ファイターEX）	10,399,480	GGE-MKC.	ALL連 タイムアタックモード
ゲーム天国（プーペラ）	11,660,050	CYCLONE-R.T	ALL連 タイムアタックモード
ゲーム天国（モモコ）	8,562,960	GGE-MKC.	ALL連 タイムアタックモード
マーヴルスーパーヒーローズ（サイロック）	2,485,500	G・CRUSH-きみちゃん	ALL連
鉄拳2（ミシェール）	2'09"15	G・CRUSH-きみちゃん	ALL Ver.B
鉄拳2（ニーナ）	1'52"03	G・CRUSH-きみちゃん	ALL連必 Ver.B
鉄拳2（ポール）	1'26"95	G・CRUSH-ふあむ	ALL連必 Ver.B
逆鱗弾（タイプA）	1,561,560	CNA	ALL
★首領蜂（タイプC）	47,043,450	近江からの使者	全2周ALL フルオート有
V-V	36,815,110	CYCLONE-R.T	全2周ALL 1-ミスALL

ゲームブルース　岐阜
岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル1F ☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	414,720	Y.渡邉	ALL エディットチーム
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	401,280	T.ヒビ	紫舟まで 日本チーム
ストリートファイターZERO (ケン)	1,626,900	マット	ALL ダン有り
ストリートファイターZERO (リュウ)	1,479,400	モモンガ8(エイト)	ALL ダン有り
ストライカーズ1945 (ゼロ)	874,200	TRI-PLE-AZ!破	2-1 連
マーヴルスーパーヒーローズ (アイアンマン)	2,367,600	KAZ	ALL ターボ
ゲーム天国	3,750,270	AAAAAAAA	ファイターEX
ゲーム天国 (ブーペラ)	5,115,470	AZ!	タイムアタック
インディ500	50,142	流鬼能	ハイランドレースウェイ

ゲームセンターニュースター　三重
津市江戸橋1丁目130-7 ☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナムコクラシックコレクション (ギャラガ)	1,210,500	NMR-ミッチー	ALL アレンジ
ナムコクラシックコレクション (マッピー)	2,341,550	SKM=地上絵委	ALL アレンジ
ソニックウィングス3 (P61)	2,131,500	NMR-ミッチー	2-7
パズルボブル2 (裏面)	112,660,170	SKM=地上絵委	ALL
マーヴルスーパーヒーローズ (スパイダー)	1,598,300	NMR-ミッチー	ALL
上海 万里の長城 (北京)	655,400	M·F·D 眼	ALL
ギャルズパニック3	ALL	長老.RVV3号	ALL 残×1
ゲーム天国 (ブーペラ)	5,073,080	参考からあげ松井君	タイムアタック
卒業証書 (アミダ)	名人	HKJ=ジョモミツ (マミダ魔人)	
ファイティングバイパーズ (バン)	5'26"26	NMR-ミッチー	ALL

チャレンジャー関大前店　大阪
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国 (エクセリオン)	6,002,660	NOB	連付き タイムアタック
ゲーム天国 (ブーペラ)	9,343,580	まだまだよゆう	連付き 2-2
マーヴルスーパーヒーローズ (スパイダー)	1,610,600	最強はこのキャラだけでいい NOB	ALL
パズルボブル2 (アナザーワールド)	193,455,300	FEV	ALL Wゾーン
パズルボブル2 (パズルモード)	258,960,230	FEV	ALL Wゾーン
ファイティングバイパーズ (バン)	4'48"05	とりあえず出しとく NOB	ALL
バーチャコップ2	696,719	M.K	ALL 2P使用
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 (閑丸)	1,139,300	閑丸ガンバレ! NOBちん	ALL 剣聖 修羅

Y.Pエンゼル　岐阜
多治見市本町2-18-10 ☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳2 Ver.B (ポール)	3'58"033	JON	1ラウンド5本勝負
豪血寺外伝	948,000	NOT	礼児&アニー使用
ヴァンパイアハンター	1,859,000	帝国人N	ALL(全てEX・フィニッシュ)
スーパー上海 (ゼウス戦記)	55,000	MRA(まや)	1コイン
雷電DX (初級)	1,054,120	NOT	連なし
ナムコクラシックコレクション (ギャラガ)	372,120	(ラウンド24)	アレンジ
マーヴルスーパーヒーローズ (キャプテンアメリカ)	910,100	M·H(キャプテンアメリカ使用)	タイム 11'52"11

GAME'S DRAGON　京都
京都市上京区千本通立売下る小山町888ドレスII1F ☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ゲーム天国 (ぶた)	15,134,690	ZXZ	連 2-6
ゲーム天国 (ブーペラ)	9,554,330	気色悪い奴は嫌い (特にあの女)	連 ALL タイムアタック
ソニックウィングス3 (ゼロ)	2,883,000	納得いかんでござる	ALL 連
ソニックウィングス3 (コルセア)	2,570,200	キートンビイイム!	ALL 連
ソニックウィングス3 (ポリカルホフ)	2,706,000	イルカに乗ったたけ子	ALL 連
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	780,300	阿呆ウ丸	ALL 連 覇王丸
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,424,800	MILK-K.K でエーす	ALL ガルフォード
ストリートファイターZERO (ゴウキ)	2,772,700	Tiny-DIL	ALL 連必
ヴァンパイアハンター (モリガン)	4,999,800	うーわ	ALL うーわ 連
テインクルビット	22,013,200	まいったなあ〜 FGM-UKA	ALL

タウンスポットプレイランド　大阪
茨木市中津町4-3 ☎0726-36-5900

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国 (ブーペラ)	10,989,860	まだまだ。とりあえず	2-3・連
ゲーム天国 (ブタ)	9,013,400	MIZ神-ZZか	2-4 連
ゲーム天国 (フォーZ)	2,889,840	KENう オレでも2-1いけたぞ。	2-1 連
ゲーム天国 (ブーペラ)	10,517,190	STG-まえしま	連 タイムアタック
ゲーム天国 (モモコ)	9,944,380	STG-まえしま	連 タイムアタック
ゲーム天国 (フォーZ)	9,190,790	兄やん	連 タイムアタック
ゲーム天国 (エクセリオン)	8,022,860	SGP-T.M欠	連 タイムアタック
スカイターゲット	4,566,060	KAN	F-14 6面
セガラリー (中級)	2'28"60	T.Y	MT ALL
戦球 連鎖部門	13	オレが佐々木じゃおぼえたか?	IC ぬけるものならぬいてみろ!!

プレイシティキャロット静岡店&アピア店　静岡
静岡市中吉田15-8 ☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルスーパーヒーローズ (アイアンマン)	2,176,900	秦	ALL
ゲーム天国 (ファイターEX)	7,955,830	ま○じ○ワクチン	連付タイムアタック
★極上パロディウス (ビックバイパー)	4,316,900	VMT-RED	ALL 連付 ゲロ甘
★極上パロディウス (マンボウ)	4,538,600	ねこめーわ君でPR	ALL 連付 メカペン×5

GAME's WiLL　京都
京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ソニックウィングス3 (真尾まお)	4,808,600	GGE-WXW	2周クリア 連
★INDY500 (HIGHLAND)	2'25"179	WZH	完走 6MT
★ストリートファイターZERO (ローズ)	3,560,100	京城	ALL 連必
★ストリートファイター (ソドム)	3,316,700	ツガ夫	ALL 連必 5倍×18
★ストリートファイター (ベガ)	3,109,900	Z·O·O	ALL 連必
★ヴァンパイアハンター (フェリシア)	2,900,200	GGE-VXV	ALL 連必
マーヴルスーパーヒーローズ (アイアンマン)	3,486,600	虹野 沙希	ALL 連
マーヴルスーパーヒーローズ (マグニート)	3,465,300	ヨッシーV	ALL 連
マーヴルスーパーヒーローズ (ウルヴァリン)	2,492,000	FIR	ALL 連 10万×1
マーヴルスーパーヒーローズ (ハルク)	1,608,700	NARK	ALL 連

マンモス城インベーダーハウス　大阪
高槻市北園町18-14 ☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
逆鱗弾 (タイプB)	1,350,280	誰かやってね♡	ALL
ナムコクラシックコレクション (ギャラガ)	1,341,590	ばや兄よ(あひるちゃん欲しい)	ALLノーミス連 15分28秒
ゲーム天国 (エクセリオン)	10,207,380	穴ウメ犬偽	2-2 連
ゲーム天国 (エクセリオン)	8,165,310	穴ウメ犬偽 (ボス同時)	ALL 連 残タイム0
戦球 (腕前判定モード)	2,968,420	穴ウメ優里ぶ	Lv78 97点 B1208
マーヴルスーパーヒーローズ (サイロック)	1,780,700	200万出ない。	ALL サイロック
湾岸戦争 (上級)	17,808,400	♪の〜みそこんとんぬじろ牧場ぶ	ALL 連
ソニックウィングス3 (スツーカ)	2,741,200	PAI	ALL 連
パズル2	263,813,220	穴ウメ太偽	ALL
鉄拳2 (ミシェール)	3'31"01	ばぶ兄よ	Ver.B

シーキャット&ダウンタウン　愛知
豊橋市中浜町219-30 ☎0532-37-2478

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国 (ファイターEX)	7,471,030	HIK	2-1 連
ゲーム天国 (ブーペラ)	6,908,640	おやじは何やっとるだ!!	2-1 連
ゲーム天国 (ブーペラ)	9,560,090	EBE-FOLKA (色紙がほしい)	連タイムアタック
ナムコクラシックコレクション (ゼビウス)	628,580	REI	ALL 連 オリジナル
ナムコクラシックコレクション (ゼビウス)	680,770	もーやめた。	16面 連 アレンジ
湾岸戦争 (中級)	10,358,300	1人で攻略きついですよ。	ALL 連
湾岸戦争 (上級)	16,510,100	HIK	ALL 連
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,813,800	EBE-T.K	ALL リムルル
マーヴルスーパーヒーローズ (ジャガーノート)	1,257,500	TAY (おこちゃま)	ALL ジャガーノート
バーチャ・ファイター2	対戦	豊橋来るならここへこい。連絡してね。	師匠 杉原 師匠 富田

アミューズメントスペース フジ　大阪
大阪市北区天神橋4-10-8 ☎06-356-3933

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国 (エクセリオン)	10,679,780	Legion -ホエホエ君	2-2 連
ゲーム天国 (ブーペラ)	10,581,280	フジポイスアクトレスクラブ	ALL 連 タイムアタック
★戦球 (腕前判定モード)	3,325,820	Legion-ホエホエ君	Level 97 1514個
★ダンクドリーム'95 (メキシコ)	159	FVAC-まJU	ALL DX3
上海 万里の長城 (北京)	745,870	Legion-ホエホエ君	ALL
★PANG!3 (ノーマル)	9,195,400	Legion-FVAC-KLF	ALL 連 1ミス
PANG!3 (激ムズ)	4,181,200	咆哮野郎-FVAC-まJU	ALL 連 就職パワー使用

ゲームセンターピノキオ　兵庫
明石市本町1-1-26 ☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国 (ブーペラ)	10,000,020	RBN-PKM-高橋千花水	ALL 連付 タイムアタック
ゲーム天国 (ブーペラ)	9,040,350	RBN-高橋千花水	2-3 連付
鉄拳2 (ワン)	2'24"05	常盤通販	ALL 必付 Ver.B

ゲームプラザ イエローハット　愛知
名古屋市中村区則武1-11-9 ☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★パズルボブル2	490,147,210	DCC-AGAS-KACⓅ	ALL 裏面 BEHLQW
★パズルボブル	53,702,610	SOLID-S.S	ALL 俺におつかれさま
★戦球 (ノーマルモード)	3,176,990	GPP-NPA-ぱのお	12面 ASO連鎖
戦球 (腕前判定モード)	2,389,330	ASD-14号 (実は岐阜星人)	Lv.55 ボール854
ナムコクラシックコレクション (ゼビウス)	1,160,060	CR-X名人 納屋橋に遊びに来て	ALL アレンジ 残1 ソル×38
ナムコクラシックコレクション (ギャラガ)	472,950	ぎゅう太	ALLオリジナル ノーミス P×4
ナムコクラシックコレクション (ギャラガ)	906,730	SG-300円しか使わんかった-ELF	ALL アレンジ 1ミス P×1
ナムコクラシックコレクション (マッピー)	1,862,240	SG-ELF末比井Kid	ALL アレンジ 残0
マーヴルスーパーヒーローズ (アイアンマン)	2,332,000	マンコマン=オメコレッド?	ALL
マーヴルスーパーヒーローズ (サイロック)	2,012,300	G.U サノスでジェム5個とった	ALL

PLAY CITY NASA　大阪
大阪市住吉区山之内3-3-5 ☎06-694-4909

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナムコクラシックコレクション (マッピー)	292,530	AXIOM -H.Y薬	ALL オリジナル
ナムコクラシックコレクション (ゼビウス)	2,040,160	AXIOM -H.Y薬	ALL 連 アレンジエリア12
ナムコクラシックコレクション (ゼビウス)	267,900	AXIOM -H.Y薬	オリジナル・スーパー
豪血寺一族2 (アニー)	8,132,100	RBN-星白金 -ボズ	ALL 連必
ソニックウイングス (JAS-39)	1,536,900	マッキー	ALL 連

日本メカニック　鳥取
鳥取市湖山町北2-1-23 ☎0857-28-2254

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国 (セリア)	11,594,770	VIM	
ゲーム天国 (ファイターEX)	7,344,990	C2.	2-1
ナムコクラシックコレクション (ゼビウス)	908,990	きんきょ	15面 アレンジ
上海 万里の長城	651,820	C2.	ALL
上海 万里の長城	151,600	RSZ	8面
ファイティングバイパーズ	4'28"62	VIM	バン
マーヴルスーパーヒーローズ (スパイダーマン)	1,125,600	宍野 埋夫	ALL
戦球 (ノーマルモード)	2,248,630	NOR	8面

ゲームスタジアムJ.J.　愛知
豊田市小坂本町4-6-11 ☎0565-35-3398

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳2 (平八)	3'15"98	Y.K	1コインALL Ver.B
鉄拳2 (アーマー・キング)	4分01"78	Y.K	1コインALL Ver.B
鉄拳2 (ロウ)	4'05"68	SSS	1コインALL Ver.B
鉄拳2 (ポール)	4'24"53	M.T	1コインALL Ver.B
レイブレーサー (初級)	3'48"625	Z..	5周設定 MT 完走
レイブレーサー (中級)	4'16"045	Z..	5周設定 MT 完走
レイブレーサー (上級)	5'31"080	Z..	5周設定 MT 完走
レイブレーサー (最上級)	3'47"348	Z..	5周設定 MT 完走
鉄拳2 (アーマー・キング)	7'09"353	Y.K	ウルトラハード 3本制 ALL
鉄拳2 (ロウ)	7'59"60	SSS	ウルトラハード 3本制 ALL

タイトーイン002スタジアム　大阪
豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号 ☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ゲーム天国 (ブーペラ)	29,041,840	GGE-K.N	2周クリア 連 ノーマルモード
ナムコクラシックコレクション (ゼビウス)	1,384,020	マッピー	アレンジ 連 エキストラで死亡
ナムコクラシックコレクション (ギャラガ)	1,327,350	ボーナス面2コ+タイムボーナス2万落	アレンジ ALL 連
ナムコクラシックコレクション (マッピー)	2,320,230	チュー	アレンジ ALL 連 残2
逆鱗弾 (タイプA)	1,762,600	CYCLONE-PPR-チャーシュー	ALL連 2P側
逆鱗弾 (タイプB)	1,588,060	穴うめザキさん	ALL連 2P側
★レイブレイサー (中級T.T.)	1'51"508	PPR-IZK	完走 MT
レイブレーサー (最上級T.T.)	1'46"554	MRN-高岩学巳	完走 MT
★サンダードラゴン2 (2P側)	5,929,810	BEAUTIFUL BOYS	ALL 連 3ボスかせぎなし

プレイシティキャロット島大前店　島根
松江市西川津町1147-15 ☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO (ダン)	1,420,800	山根	ALL
鉄拳2 Ver.B (ポール)	1'49"36	森脇(今出屋)	ALL
対戦ぱずる玉	1,672,800	FZR	ALL ゲーマー リョウ
ストリートファイターZERO (ダン)	1,515,800	山根	ALL

ゲームスポットパスカル　岡山

岡山県岡山市表町3-7-5　☎086-234-2332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
逆鱗弾 (タイプB)	1,527,400	YFK	ALL 連付
ゲーム天国 (プーペラ)	8,697,940	YFK	ALL タイムアタック
マーヴルスーパーヒーローズ	1,014,500	富ちゃん夫	ALL
パズルボブル2	257,648,760	D.S.K　BAD	ALL表W

イーストランドファミリーガーデン　岡山

津山市川崎147 イーストライン別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルスーパーヒーローズ (サイロック)	1,748,800	KAG三厳	ALL ノーマル サイロック
マーヴルスーパーヒーローズ (マグニート)	1,281,100	KAG三厳	ALL ノーマル マグニート
マーヴルスーパーヒーローズ (シュマゴラス)	1,051,100	KAG三厳	ALL ノーマル シュマゴラス
ナムコクラシックコレクション (ギャラガ)	816,900	ん〜〜〜〜〜〜‥ ちょっとちがうひろ	ALL アレンジ 19′16″62
豪血寺外伝	1,119,600	ゲーム地獄 ©前田	ALL 札児・チャック
ストリートファイターZERO (ケン)	1,889,500	FAXでいーからーゲラ早くー30日現	ALL
セガラリーチャンピオンシップ (ツイン)	2′27″43	PYOとおよお	超上級 セリカMT
ラストデュエル	574,900	フリー・ザ・ラブ ソプラノで歌え	ALL
グリッドシーカー	1,167,640	X-55に入れてくれ買うから- ひろ	ALL B-2
プランプポップ	551,360	スカルインザクロスボーン KAG三厳	ALL 犬ども PX6

ゲームプラザミッキー　広島

広島市南区的場町1-7-2　☎082-262-5189

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナムコクラシックコレクション (ギャラガ)	989,810	マーラ	ALL アレンジ
鉄拳2 (ポール)	2′19″71	T.T	ALL Ver.B
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	2,298,700	じょいやー	ALL リムルル
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,897,300	NEZ-GYO	ALL ナコルル
ソニックウィングス3 (ホワイティ)	3,112,000	ELH-UTO	ALL 連付
ストライカーズ1945 (ライトニング)	1,376,100	穴うめ	2-4 連付

オキモト　広島

広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソニックウィングス3 (イルカ)	3,119,500	UTO	2周ALL 連付
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	2,133,200	DOI	ALL (リムルル)
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	915,200	Y・O	ALL しずまる
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	800,000	DOI	ALL くびきり
ストリートファイター (ソドム)	2,665,000	山寺美貴	ALL
マーヴルスーパーヒーローズ (ウルヴァリン)	1,924,100	M・S	ALL
マーヴルスーパーヒーローズ (ブラックハート)	1,906,900	闇黒男	ALL
マーヴルスーパーヒーローズ (サイロック)	1,552,100	W・M	ALL
マーヴルスーパーヒーローズ (アイスマン)	1,541,200	M・S	ALL
鉄拳2 Ver.B (準)	4′24″90	H・H	ALL

アミケーズメントスクウェアカサブランカ　香川

高松市亀井町10-15　☎0878-33-3375

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国 (プーペラ)	10,034,240	RBN-VTA-AYA!	ALL タイムアタック
ストリートファイターZERO (ケン)	3,391,600	EXC-S.O!!「殺意の波動」	ALLⓅ D×6 連必
クイズ名探偵NG (シナリオ1)	190,000	EXC-S.O!!	ALL
クイズ名探偵NG (シナリオ2)	171,000	EXC-S.O!!	ALL
リーグボーリング (スコアゲーム)	300	RUN	PERFECT GAME
リーグボーリング (ストライク90)	900	RUN	PERFECT GAME
ゲーム天国 (モモコ)	9,887,910	RBN-VTA-AYA!	ALL 連
マーヴルスーパーヒーローズ (スパイダーマン)	2,416,500	もっと点がでるくも男	ALL P×10

チャレンジバンバン　愛媛

松山市道後樋又4-29　☎0899-24-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国 (プーペラ)	11,247,220	わいわい	連付 タイムアタック
マーヴルスーパーヒーローズ (マグニート)	3,427,400	★-暗黒龍	ALL必連
マーヴルスーパーヒーローズ (ウルヴァリン)	2,504,000	CHA	ALL必連
マーヴルスーパーヒーローズ (シュマゴラス)	2,364,600	たけシードカメン	ALL必連
マーヴルスーパーヒーローズ (ジャガーノート)	1,893,000	★-暗黒龍	ALL必連
マーヴルスーパーヒーローズ (ハルク)	1,642,900	FAD-1DA	ALL必連
マーヴルスーパーヒーローズ (キャプテンアメリカ)	1,814,200	YES!	ALL必
ソニックウィングス3 (P61)	3,233,500	BANRI	ALL連
逆鱗弾 (タイプC)	1,920,460	FAD-LXSVII	ALL
★登龍門	1,254,520	A.T	ALL

アミューズメントスペース ビッグウェーブ　高知

高知市曙町1-8-25 寿ビル1F西　☎0888-43-3433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★首領蜂 (タイプB)	47,563,660	究極達人甘甘王	ALL 連付
ゲーム天国 (ぴぐ)	6,481,200	ぶたさん	2-4 連付
ゲーム天国 (エクセリオン)	8,969,650	スト研GUY	連付 タイムアタック
ゲーム天国 (プーペラ)	9,465,550	波派-LIP	連付 タイムアタック
ゲーム天国 (Z-DYNE)	8,321,780	波派-LIP	連付 タイムアタック
鉄拳2 Ver.B (ロウ)	2′00″76	ドラゴンニーいいねオーマンプレマンよ	ALL 必付
鉄拳2 Ver.B (キング)	2′21″98	これじゃ鉄拳1といっしょスト研GUY	ALL 連必付
鉄拳2 Ver.B (ポール)	2′22″45	DNA	ALL 連必付
ヴァンパイアハンター (デミトリ)	1,324,100	F・S(うしろにピタッとくっつくな)	ALL しわいぞそろそろ気付け

モンキーハウス本館　福岡

福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★湾岸戦争 (初級)	8,233,600	G.M.C.げえむのごんちゃん	ALL
★湾岸戦争 (中級)	11,349,600	外道T・H	ALL
プライマルレイジ (アルマドン)	6,223,000	G.M.C.住吉君	ALL
ナムコクラシックコレクション (ゼビウス)	2,298,630	情報ゲーム	ALL アレンジ

高宮ラッキーゲームセンター　福岡

福岡市南区高宮1-6-11　☎092-524-6557

タイトル	スコア	スコアラー	備考
逆鱗弾 (タイプA)	1,420,100	ダニエル㊎	ALL1P側
ゲーム天国 (Z-DYNE)	5,296,510	GAW	タイムアタック
ナムコクラシックコレクション (ゼビウス)	853,480	GAW	AREA16連付 アレンジ
マーヴルスーパーヒーローズ (C・アメリカ)	1,223,500	TOC	ALL キャプテン・A

サブカルチュア　福岡

筑紫野市二日市宮田町581-6　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ナムコクラシックコレクション (ゼビウス)	3,764,270	G.M.C.R-I	ALL 連付 アレンジ
★マーヴルスーパーヒーローズ (アイアンマン)	4,364,400	ヨッシー	ALL 連必付
マーヴルスーパーヒーローズ (マグニート)	3,880,100	Mr.X	ALL 連必付
マーヴルスーパーヒーローズ (ウルヴァリン)	2,812,500	よっしー	ALL 連必付
★ファイティングバイパーズ (ジェーン)	2′12″85	G.M.C.ぱんだ	ALL
マーヴルスーパーヒーローズ (スパイダー)	2,703,700	A.I	ALL 連必付
マーヴルスーパーヒーローズ (ブラック)	2,429,800	CRYSTAL -BOY	ALL 連必付
★逆鱗弾 (タイプC)	2,274,940	G.M.C. げえむのごんちゃん	ALL 連なし 2P側使用
★銃弾嵐	2,045,520	ROBOCOP	ALL 連付
★ストリートファイターZERO (ゴウキ)	3,152,200	ATC-まさし	ALL 連必付

青木玩具　長崎

長崎県島原市弁天町7080-1　☎0957-63-2344

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソニックウィングス3 (ブラックウイドウ)	2,319,600	ACA- C-BOLTVIC	2-7 気合が足んない。
ソニックウィングス3 (ブラックウイドウ)	1,246,600	ACA- C-BOLTMIR	初プレイ 7面 久しぶりの来店!!
ソニックウィングス3 (真尾まお)	1,625,000	ESPGありがとう。 C-BOLTVIC	2-2 弱わすぎ!!
ソニックウィングス3 (AJ-87)	1,829,200	1日2回のソニック C-BOLTVIC	2-5 集中力 なし
マーヴルスーパーヒーローズ (アイアンマン)	1,946,900	G塔復活待ってます C-BOLTVIC	ALL テキトー アイアンマン
マーヴルスーパーヒーローズ (スパイダー)	1,394,100	森川 謙	ALL スパイダーマン
天外魔境真伝 (八雲)	4,971,400	T.F 福田 鷹也	ALL
餓狼伝説3	1,807,100	T.K 小松 豊和	ALL テリー
マーヴルスーパーヒーローズ (アイアンマン)	1,764,900	古瀬 公晴	アイアンマン ALL

神宮前キャロットハウス　宮崎

宮崎市神宮2-1-30 プロザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳2 (ロウ)Ver.B	2′46″38	ベ○ボーマン レオ	ALL
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,679,100	ベ○ボーマン レオ	ALL ナコルル修羅
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,674,900	MGF-Zin	ALL ガルフォード修羅
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,325,000	日向かじき	ALL 半蔵修羅
ナムコクラシックコレクション (ギャラガ)	903,030	MGF-KOB	ALL 1P アレンジ
ナムコクラシックコレクション (ギャラガ)	2,144,610	おやびんとまるだい	ALL 2P アレンジ
パズルボブル2	62,154,790	TYY	ALL パズルモード
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	503,650	ベ○ボーマン レオ	ALL エディット
ナムコクラシックコレクション (ギャラガ)	398,640	EP71ターボSた	オリジナル 31面クリア
ナムコクラシックコレクション (ゼビウス)	1,224,390	鳴神恭介	オリジナル 16エリアクリア

・ビデオゲーム・

CLASSIC(クラシック) GUIDE(ガイド)

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

SNK

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
サイコソルジャー	95,000円	'87年	アクション	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	40,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
MV-1	30,000円	'90年		有	有	MVS本体	トライ
MV－1	24,000円				有	ネオジオ業務用基盤	キョーワインターナショナル
オペレーションラグナロク	12,000円	'95年	シューティング	有	有		トライ
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	5,000円	'94年	対戦格闘	有	有		トライ
フライングパワーディスク	5,000円	'93年	アクション	有	有		トライ

TDS

ブラックホール	25,000円		シューティング	有	有		キョーワインターナショナル

UPL

シュトラール	10,000円		シューティング	有	有		キョーワインターナショナル
アクロバットミッション	3,000円		シューティング	有	有		キョーワインターナショナル

アイレム

海底大戦争	30,000円	'93年	シューティング	有	有		トライ
アンダーカバーコップス	30,000円	'92年	格闘アクション	有	有		テクナート
R-TYPE-LEO	16,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
R-TYPE	15,000円	'87年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
スペランカー	15,000円		アクション	有	有		キョーワインターナショナル
ぐっすんおよよ	10,000円		アクション	有	有	新品箱入	キョーワインターナショナル
イメージファイト	10,000円		シューティング	有	有		キョーワインターナショナル
四川省II	9,000円	'93年	パズル	有	有		メッセサンオー
スパルタンX	8,000円		アクション	有	有		キョーワインターナショナル
四川省II	8,000円		パズル	有	有	新品箱入	キョーワインターナショナル

アタリ

クリスタルキャッスル	50,000円	'83年	アクション	有	無	P無	通販&ProShop システムIII
インディアナジョーンズ	38,000円	'85年	アクション	有	有		トライ

アトラス

豪血寺外伝	85,000円	'95年	対戦格闘	有	有		秀和
首領蜂	55,000円	'95年	シューティング	有	有		テクナート
ななめでまじっく	10,000円	'94年	パズル	有	有		テクナート

ウィリアムス

スマッシュTV	55,000円	'89年	アクション	無	有		通販&ProShop システムIII

ウコー

レッドUFO	25,000円		シューティング	有	有		キョーワインターナショナル

カネコ

キャルズパニックス3	90,000円	'95年	陣取り	有	有		秀和
グレート1000マイルズラリー	23,000円	'94年	スポーツ	有	有		メッセサンオー

カプコン

闘神伝2	198,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
マーヴル・スーパーヒーローズ	139,000円	'95年	対戦格闘	有	有		テクナート
マーヴル・スーパーヒーローズ	129,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
ニモ	120,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
ロストワールド	120,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
アルティミットエコロジー	120,000円	'94年	シューティング	有	有		トライ
マーヴル・スーパーヒーローズ	78,000円	'95年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	ユニオン2号店★プロトワン
ストリートファイターZERO	70,000円	'95年	対戦格闘	有	有		秀和
ウィロー	65,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
ストリートファイターZERO	60,000円	'95年	対戦格闘	有	有	カートリッジのみ	テクナート
エリア88	58,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
ストリートファイターZERO	58,000円	'95年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	玉屋
エリア88	55,000円	'89年	シューティング	有	有		玉屋
ヴァンパイアハンター	50,000円	'95年	対戦格闘	有	有	カートリッジのみ	テクナート
ヴァンパイアハンター	50,000円	'95年	対戦格闘	有	有		秀和
ダンジョンズ&ドラゴンズ	48,000円	'94年	格闘アクション	有	有		トライ
サイバーボッツ	45,000円	'95年	対戦格闘	有	有	カートリッジのみ	テクナート
サイバーボッツ	45,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
エイリアンvs.プレデター	45,000円	'94年	格闘アクション	有	有		トライ
ストリートファイターZERO	45,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
ロックマン・ザ・パワーバトル	45,000円	'95年	アクション	有	有		玉屋
ストリートファイターZERO	40,000円	'95年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	ユニオン2号店★プロトワン
ストライダー飛竜	38,000円	'89年	アクション	有	有		玉屋
ストライダー飛竜	38,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
パワードギア	38,000円	'94年	格闘アクション	有	有		トライ
ヴァンパイアハンター	38,000円	'94年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	ソフトショップ★マリオ
ガンスモーク	35,000円	'85年	シューティング	有	有		トライ
チキチキボーイズ	35,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
大魔界村	35,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
ヴァンパイア ハンター	35,000円	'95年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	富貴商会
ヴァンパイアハンター	35,000円	'95年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	玉屋
エグゼドエグゼス	30,000円	'85年	シューティング	無	有		サン・カンパニー
サイバーボッツ	30,000円	'95年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	富貴商会
ヴァンパイア ハンター	30,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
X-MEN	28,000円	'94年	対戦格闘	有	有		トライ
サイバーボッツ	28,000円	'95年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	玉屋
ブラックドラゴン	28,000円	'87年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
ヴァンパイアハンター	28,000円	'95年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	ファントム
スーパーマッスルボマー	28,000円	'94年	格闘アクション	有	有		トライ
X-MEN	25,000円	'94年	対戦格闘	有	有		富貴商会
キャディラックス	25,000円	'93年	格闘アクション	有	有		トライ
天地を喰らう	25,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
パニッシャー	24,000円	'93年	格闘アクション	有	有		トライ
バース	22,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
バース	20,000円	'92年	シューティング	有	有		ファントム
魔界村	20,000円	'85年	アクション	有	有		トライ
スーパーストリートファイターIIX	20,000円	'94年	対戦格闘	有	有		トライ
X-MEN	18,000円	'94年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	玉屋
天地を喰らうII	18,000円	'92年	アクション	有	有		富貴商会
キャプテンコマンドー	18,000円	'91年	格闘アクション	有	有		トライ
ストリートファイター	18,000円	'87年	対戦格闘	有	有	要ハーネス	ファントム
ヴァンパイア	17,000円	'94年	対戦格闘	有	有		トライ
U.S.ネイビー	15,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
マジックソード	15,000円		シューティング	有	有		キョーワインターナショナル
天地を喰らうII	15,000円	'92年	格闘アクション				基板屋
ザ・キングオブドラゴンズ	13,000円	'91年	格闘アクション				基板屋
CPSIIマザー	10,000円	'93年	対戦格闘	有	有		ファントム
サイドアームズ	10,000円	'86年	バラエティ	有	有		テクナート
サイドアームズ	10,000円	'86年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ヴァンパイア	10,000円	'94年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	富貴商会
天地を喰らうII	10,000円	'92年	格闘アクション	有	有		トライ
ナイツオブザラウンド	10,000円	'92年	格闘アクション	有	有		トライ
スーパーストリートファイターIIX	8,000円	'94年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	ソフトショップ★マリオ
スーパーストリートファイターIIX	8,000円	'94年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	ファントム

クラール

クラッシュローラ	17,000円	'81年	アクション	無	無		ゲーム ファンタジー

コナミ

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	158,000円	'95年	パズル	有	有		テクナート
サッカースーパースターズ	90,000円	'94年	スポーツ	有	有	新品	通販&ProShop システムIII
魔獣の王国	58,000円	'87年	アクション	有	有		メッセサンオー

ドラグーンマイト	48,000円	'95年	対戦格闘	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
ツインビーヤッホー!	40,000円	'95年	シューティング	有	有		テクナート
グラディウスII	38,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
エイリアンズ	35,000円	'90年	アクション	有	有		テクナート
グラディウスII	30,000円	'87年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
グラディウスIII	30,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
ツインビーヤッホー!	30,000円	'95年	シューティング	有	有		ファントム
ツインビーヤッホー!	28,000円	'95年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
ジャイラス	25,000円		シューティング	有	有		キョーワインターナショナル
ストラテージX	25,000円		シューティング	有	有		キョーワインターナショナル
タイムパイロット'84	22,000円	'84年	シューティング	無	有		ゲーム ファンタジー
ガイアポリス	20,000円	'93年	アクション	有	有		テクナート
極上パロディウス	20,000円	'94年	シューティング	有	有		トライ
アミダー	18,000円	'82年	アクション	無	有		ゲーム ファンタジー
ツタンカーム	18,000円	'82年	アクション	無	有		ゲーム ファンタジー
サーカスチャーリー	17,000円	'84年	アクション	無	有		ゲーム ファンタジー
ジャイラス	15,000円	'83年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ハイパーオリンピック	15,000円		スポーツ	有	有		キョーワインターナショナル
WECル・マン24	12,000円		レース		有	コンポ用ノトネス付	キョーワインターナショナル
イーアルカンフー	10,000円	'85年	対戦格闘	無	有		ゲーム ファンタジー
パロディウスだ!	9,000円	'90年	シューティング	有	有		メッセサンオー
出たな!!ツインビー	9,000円	'91年	シューティング	有	有		ファントム
ハイパーオリンピック	9,000円	'83年	アクション	有	有		ファントム
パロディウスだ!	8,000円	'90年	シューティング				基板屋
ピットファイター	8,000円		対戦格闘	有	有		キョーワインターナショナル
少林寺への道	7,000円	'85年	アクション	有	有		ファントム
ローラーゲームズ	4,000円	'90年	アクション	有	有		メッセサンオー

サンソフト

おいしいパズルはいりませんか	3,000円	'93年	パズル				基板屋

シグマ

スカッシュ	14,000円	'92年		無	有		ゲーム ファンタジー

ジャレコ

アイドル雀士スーチーパイII	30,000円	'95年	麻雀	有	有		テクナート
銀河任侠伝	25,000円	'87年	アクション	有	有		テクナート
アイドル雀士スーチーパイ	8,000円		麻雀	有	有		キョーワインターナショナル
アイドル雀士スーチーパイII	3,000円	'94年	麻雀	有	有	サブボードのみ	ファントム

セイブ開発

エンパイアシティ1931	25,000円	'86年	アクション	有	有		テクナート

セガ

ファイティングバイパーズ	800,000円	'95年	対戦格闘	有	有	Newアストロシティセット	通販&ProShop システムIII
バーチャファイター2	580,000円	'94年	対戦格闘	有	有		トライ
バーチャファイター2.1	480,000円	'95年	対戦格闘	無	有	配線済基板	通販&ProShop システムIII
バーチャファイター2	450,000円	'94年	対戦格闘	有	有	PCBのみ	トライ
ゲイングランド	88,000円	'88年	アクション	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
バーチャファイター	80,000円	'93年	対戦格闘	有	有	JAMMA仕様	テクナート
G-LOC	38,000円		シューティング		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
バーニングライバル	35,000円	'93年	対戦格闘	有	有		テクナート
アウトラン	32,000円		レーシング		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
アッポー	28,000円	'84年	プロレス	無	有		サン・カンパニー
ロボレス2001	28,000円	'86年	アクション	無	有		サン・カンパニー
ギャラクシーフォースII	28,000円		シューティング		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
サンダーブレード	18,000円		シューティング		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ドラゴンボールZ	18,000円	'94年	対戦格闘	有	有		ソフトショップ★マリオ
ピットフォールII	17,000円	'85年	アクション	無	無		ゲーム ファンタジー
スーパーモナコGP	15,000円		レーシング		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ロボレス2001	15,000円	'86年	プロレス	有	有		テクナート
アフターバーナーII	15,000円		シューティング		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ぷよぷよ	8,000円	'92年	アクションパズル	有	有		トライ
ぷよぷよ	8,000円	'91年	パズル	有	有		ファントム
コラムス	8,000円	'90年	パズル	有	有		ファントム
タントアール	4,000円	'93年	オムニバス	有	有		ファントム
登龍門	4,000円	'95年	パズル	有	有	要ハーネス	ファントム
ポトポト	2,000円	'94年	パズル	有	有		ファントム

セタ

スーパーリアル麻雀PV	23,000円	'95年	麻雀	有	有		ファントム
スーパーリアル麻雀PIII	18,000円	'88年	麻雀	有	有		ファントム
スーパーリアル麻雀PIII	15,000円	'88年	麻雀	有	有		トライ
スーパーリアル麻雀PIV	15,000円	'93年	麻雀	有	有		ファントム
五月陣戦	12,000円	'94年	テーブル	有	有		メッセサンオー
スーパーリアル麻雀PII	8,000円	'87年	麻雀	有	有		トライ

タイトー

ダライアス外伝	119,000円	'94年	シューティング	有	有		秀和
プリルラ	88,000円	'91年	アクション	有	有		トライ
ナイトストライカー	68,000円		シューティング	有	有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ギャラクティックストーム	68,000円		シューティング	有	有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
メタルブラック	65,000円	'91年	シューティング	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
レイフォース	60,000円	'93年	シューティング	有	有		通販&ProShop システムIII
ガンフロンティア	58,000円	'90年	シューティング	無	有		サン・カンパニー
ガンフロンティア	58,000円	'90年	シューティング	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
メタルブラック	58,000円	'91年	シューティング	無	有		サン・カンパニー
メタルブラック	50,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
黄金の城	40,000円	'86年	アクション	有	有		テクナート
ガンフロンティア	38,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
ダライアス外伝	28,000円	'94年	シューティング	有	有	サブボードのみ	ファントム
女三四郎	28,000円	'85年	対戦格闘	無	有		サン・カンパニー
エレベーターアクションリターンズ	28,000円	'94年	シューティング	有	有	サブボードのみ	ファントム
ジャングルキング	25,000円	'82年	アクション	無	無		ゲーム ファンタジー
スペースインベーダーDX	13,000円	'94年	シューティング	有	有		ファントム
インベーダーDX	12,000円	'94年	シューティング				基板屋
ウォーリアブレード	12,000円		格闘アクション	有	有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
グレートソードマン	12,000円	'82年	アクション	有	有		ファントム
スラップショット	4,000円	'94年	アイスホッケー	有	有		ファントム

テクノスジャパン

超人学園ゴウカイザー	30,000円	'95年	対戦格闘	有	有		秀和
出世大相撲	15,000円	'84年	相撲	有	有		テクナート

テクモ

がんばれギンくん	20,000円	'95年	バラエティ	有	有		通販&ProShop システムIII
アルゴスの戦士	18,000円	'86年	アクション	有	有		秀和
ガズラー	15,000円	'83年	アクション	無	無		ゲーム ファンタジー
スーパーハイインパクト	15,000円	'93年	フットボール	有	有		テクナート

データイースト

ウルフファング	48,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
トリオ・ザ・パンチ	35,000円	'89年	アクション	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
マジカルドロップ	30,000円	'95年	パズル	有	有		通販&ProShop システムIII
アクトフェンサー	20,000円	'90年	アクション	有	有		テクナート
ヘビースマッシュ	20,000円	'93年	スポーツ	無	有		サン・カンパニー
空牙	20,000円	'89年	シューティング	有	有		秀和
ワールドカップバレー'95	20,000円	'94年	スポーツ	無	有		サン・カンパニー
サイコニクスオスカー	12,000円	'87年	アクション	有	有		ファントム
ダイエットGOGO	9,000円	'92年	アクション				基板屋
ロボコップ	9,000円	'89年	アクション				基板屋
アクトフェンサー	7,000円	'89年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ファイターズヒストリー	5,000円	'93年	対戦格闘	有	有		テクナート
ファイターズヒストリー	4,000円	'93年	対戦格闘	有	有		ファントム

ナムコ

鉄拳2 Ver.B	228,000円	'95年	対戦格闘	有	有		テクナート
鉄拳2	180,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
アサルト	88,000円	'88年	シューティング	有	有	純正パネル付	ユニオン2号店★プロトワン
ワンダーモモ	75,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
ワルキューレの伝説	75,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
ドルアーガの塔	68,000円	'84年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
スカイキッド	65,000円	'85年	シューティング	有	有		テクナート
トイポップ	55,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
エアーコンバット	48,000円		シューティング		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
スターブレード	48,000円		シューティング		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ソルバルウ	48,000円		シューティング		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ドラゴンスピリット	48,000円	'87年	シューティング	無	有		サン・カンパニー
パック&パル	45,000円	'83年	ドットイート	有	有		トライ
超絶倫人ベラボーマン	45,000円	'88年	アクション	有	無	ボタン無,サブ付	サン・カンパニー
アウトフォクシーズ	43,000円	'95年	シューティング	有	有		トライ
バラデューク	40,000円	'85年	アクション	有	有		テクナート
ブレイザー	38,000円		シューティング	有	有		キョーワインターナショナル
未来忍者	38,000円	'88年	アクション	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
モトス	35,000円	'85年	アクション	有	有		トライ
パックランド	28,000円	'84年	アクション	有	有	要ハーネス	ファントム
パックマニア	23,000円		アクション	有	有		キョーワインターナショナル
ネビュラスレイ	17,000円	'94年	シューティング	有	有		トライ
妖怪道中記	15,000円		アクション	有	有		キョーワインターナショナル
ニューマンアスレチックス	10,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
コズモギャング・ザ・ビデオ	9,000円	'91年	シューティング	有	有		ファントム
スーパーワースタ'93	8,000円	'93年	野球	有	有		ファントム
グレートスラッガーズ'94	8,000円	'94年	野球	有	有		ファントム
ニューマンアスレチックス	8,000円	'93年	アクション	有	有		ファントム
ティンクルピット	6,000円	'94年	アクション	有	有		トライ
エメラルディア	2,000円	'93年	パズル				基板屋

バンプレスト

ウルトラ警備隊	38,000円	'95年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ

美少女戦士セーラームーン	37,000円	'95年	アクション	有	有		富貴商会
ウルトラ警備隊	35,000円	'95年	シューティング	有	有		富貴商会
マクロスII	8,000円	'93年	シューティング				基板屋
仮面ライダーバトルレーサー	6,000円	'93年	レース	有	有		テクナート

ビスコ

連珠貴族	10,000円		五目並べ	有	有	新品	キョーワインターナショナル

ビデオシステム

ソニックウイングス	9,000円	'92年	シューティング				基板屋

ファルコン

シルバーランド	48,000円		アクション	有	有		キョーワインターナショナル
ペラチャン	38,000円		アクション	有	有		キョーワインターナショナル
クレイジーコング	15,000円		アクション	有	有		キョーワインターナショナル
ニュージグザグ	10,000円		アクション	有	有		キョーワインターナショナル

ホットビィ

プレイガールII	5,000円		シューティング	有	有	新品、プレイガールIのROM	キョーワインターナショナル

ママトップ

バーディ	25,000円		アクション		有		キョーワインターナショナル

ミッチェル

空手(チャタンヤラクーシャンク)	18,000円	'92年	対戦格闘	有	有		秀和

ミッドウェイ

モータルコンバット	28,000円	'92年	アクション	無	有		メッセサンオー
モータルコンバット	25,000円	'92年	対戦格闘	無	有		通販&ProShop システムIII

ユニバーサル

コスミックアベンジャー	68,000円		シューティング	有	有		キョーワインターナショナル
スナップジャック	48,000円		シューティング	有	有		キョーワインターナショナル
ジャンピングジャック	38,000円		アクション	有	有		キョーワインターナショナル
MR.Do!VSユニコーンズ	35,000円	'83年	アクション	有	有		テクナート
Mr.Do!	25,000円		アクション	有	有	雪だるまVer.	キョーワインターナショナル
Mr.Do VSユニコーンズ	25,000円		アクション	有	有		キョーワインターナショナル

彩京

ガンバード	29,000円	'94年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
戦国エース	24,000円	'93年	シューティング	有	有		秀和

東亜プラン

ドギューン	20,000円	'92年	シューティング	有	有	新品	通販&ProShop システムIII

日本アミューズ

アンブッシュ	10,000円		シューティング	有	有		キョーワインターナショナル

日本物産

SF-X	88,000円		シューティング	有	有		キョーワインターナショナル

任天堂

ドンキーコング	38,000円		アクション	有	有		キョーワインターナショナル
ドンキーコングJr.	28,000円		アクション	有	有		キョーワインターナショナル
マリオブラザーズ	28,000円		アクション	有	有		キョーワインターナショナル
ドンキーコング3	18,000円		アクション	有	有		キョーワインターナショナル
ポパイ	18,000円		アクション	有	有		キョーワインターナショナル
VSボード各種	10,000円		各種	有	有	コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル

調査にご協力いただいた販売店リスト

■**サン・カンパニー**：〒 神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1 ☎044-954-9459
■**トライ**：〒 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2F ☎03-5295-0667
■**メッセサンオー**：〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 ☎03-3255-3453
■**ファントム**：〒101 東京都千代田区外神田3-1-2 明治ビル3F ☎03-3257-1126
■**キョーワインターナショナル**：〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201
■**玉屋**：〒168 東京都杉並区和泉2-1-26 ☎03-3323-9911
■**ゲーム ファンタジー**：〒326 栃木県足利市大前町841 ☎0284-62-6926
■**ソフトショップ★マリオ**：〒390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536
■**基板屋**：〒431-02 静岡県浜名郡舞阪町舞阪2668-315 ☎053-592-7236
■**通販&ProShop システムIII**：〒451 愛知県名古屋市西区浄心2-9-24 第2鈴木ビル1F ☎052-523-4432
■**テクナート**：〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13 ☎06-643-7641
■**ユニオン2号店★プロトワン**：〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-14 ☎06-649-4080
■**秀和**：〒556 大阪市浪速区日本橋5-14-9 ☎06-632-6644
■**富貴商会**：〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F ☎075-595-1136

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com(Used Computer＝中古パソコン機器）を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見方

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，その他の項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすの数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Power Book550C121750HD	245,000円	有	有	有	有	5	未使用品	スタンバイ東京1号店
Power Book520C	198,000円	有	有	有	有		展示品現金特価	OAシステムプラザ 仙台店
Quadra840AV	168,000円	有	有	無	有	4	3カ月保証	OAシステムプラザ 仙台店
Power Book Duo250	140,000円	有	無	有	有	4		アイザワ時計店
Power Book165C	100,000円	有	無	有	有	4	RAM8MB	アイザワ時計店
LC-575	98,000円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
Power Book165C	84,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
Quadra610	76,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
Performa575	72,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
Power Book150	72,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
LC475	49,800円	有	有	無	有	4	HDD160MB、メモリー8MB	ワンダーボックス
MacIISi	29,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
MacII	22,800円	有	有	無	有	4	ビデオカード内蔵	ユニオンコンピューターネットワーク
MacIICX	22,800円	有	有	無	有	4	ビデオカード内蔵	ユニオンコンピューターネットワーク

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-486ME1LM	120,000円	有	有	有	有	5	在庫処分品	オガワムセン
PC-486MU21WM2	118,000円	有	有	有	有	5	在庫処分品	オガワムセン
PC-486MU2GW	80,000円	有	有	有	有	5	在庫処分品	オガワムセン
PC-486PJ-1	61,800円	有	有	無	有	4	保障96年1月まで有効、メモリー7.6M増設	ワンダーボックス
PC-486NAS2	52,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-486P	49,800円	有	有	有	有	4	3カ月保証	OAシステムプラザ 仙台店
PC-386M	39,800円	有	無	有	有	3		ワンダーボックス
PC-486GR3	37,800円	有	無	無	有	3		スタンバイ東京1号店
PC-486GR5E	37,800円	有	無	無	有	3		スタンバイ東京1号店
PC-386GE	34,800円	有	無	無	無	3		MEDIA旭川
PC-486P2E	32,800円	有	無	無	有	3		スタンバイ東京1号店
PC-386M	29,800円	有	有	無	有	4		ソフトプラザ遊基 竹林店
PC-386GE3	25,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-386VR-STD	19,800円	有	無	有	有	4		スタンバイ東京1号店
PC-386LSR-STD	16,800円	無	無	無	無	3		スタンバイ東京1号店
PC-286LS-H20	14,800円	無	無	無	無	3		スタンバイ東京1号店
PC-286VS	6,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Aptiva510	99,800円	有	有	有	有	5	展示品	ビットマップ
Aptiva510	99,800円	有	有	有	有	5	展示品現金特価	OAシステムプラザ 仙台店
Aptiva720	92,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
Tink Pad230CSYB7	75,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
Tink Pad340	49,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9821Cx2/S/5T	204,800円	有	無	有	有	4	CRT未使用	スタンバイ東京1号店
PC-9821Ne3/3	189,800円	有	有	有	有	5	未使用品	スタンバイ東京1号店
PC-9821Lt2/3A	179,800円	有	無	有	有	4		スタンバイ東京1号店
PC-9821Cx2/S/5B	169,800円	有	無	有	有	4		スタンバイ東京1号店
PC-9821Ne3/3	159,800円	有	有	無	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne3	150,000円	有	有	有	有	4	展示処分品	オガワムセン
PC-9821Ap/U7	148,000円	有	無	無	有	4	8MB増設済、CRT付	MEDIA旭川
PC-9821As/m2	148,000円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
PC-9821CX/S3	148,000円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
PC-9821Cb2/M	138,000円	有	有	有	有	4	展示処分品	オガワムセン
PC-9821Ne3	129,800円	有	無	無	有	4		スタンバイ東京1号店
PC-9821ND2	128,000円	有	無	有	有	5		ビットマップ
PC-9801NX/C	118,000円	有	無	有	有	4	8MB＋130MBHDD	ビットマップ
PC-9821Ne2	118,000円	有	有	有	有	5	1年保証	OAシステムプラザ 仙台店
PC-9821As3/C8W	114,800円	無	無	無	無	3	ACケーブルのみ付属	スタンバイ東京1号店
PC-9821Ld350AZ	108,000円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Lt260	108,000円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821AS/U2	100,000円	有	無	有	有	5	HD-240MB	アイザワ時計店
PC-9821Ne	99,800円	有	無	無	有	4		スタンバイ東京1号店
PC-9821Nm	99,800円	有	有	有	有	5	展示品現金特価	OAシステムプラザ 仙台店
PC-9821Ne2	94,800円	有	無	無	有	4		スタンバイ東京1号店
PC-9821CX/S3	88,000円	有	有	有	有	4	本体のみ	ソフトプラザ遊基
PC-9821Nd	86,800円	有	有	有	有	5	未使用品	スタンバイ東京1号店
PC-9821Xp/C8W	84,800円	有	無	有	有	4		スタンバイ東京1号店
PC-9801NA/C	82,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NA40/C	82,800円	有	無	無	有	4		スタンバイ東京1号店
PC-9801NA/C	79,800円	有	無	有	有	4		スタンバイ東京1号店
PC-9821Ld/260	79,800円	有	有	有	有	5	未使用品	スタンバイ東京1号店
PC-9821Ld260	78,000円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nd	75,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NX/C	75,000円	有	無	無	有	4	カラーノート	ソフトプラザ遊基
PC-9821S3	74,800円	有	無	有	有	3		MEDIA旭川

PC-9821Nm	74,000円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nm	72,800円	有	有	有	有	5	未使用品	スタンバイ東京1号店
PC-9821Xs/C8W	72,800円	有	有	有	有	5	未使用品	スタンバイ東京1号店
PC-9801BX4/U2-P	69,800円	有	有	有	有	5		MEDIA旭川
PC-9801FA	69,800円	無	無	無	有	4	4MB増設済	MEDIA旭川
PC-9801Nm	69,800円	有	無	有	有	4		スタンバイ東京1号店
PC-9801NX/C	68,000円	無	無	無	有	3	ACのみ付属	スタンバイ東京1号店
PC-9801NS/A	64,800円	有	無	有	有	4		スタンバイ東京1号店
PC-9821Ce modelS2	64,800円	有	無	有	有	4		ワンダーボックス
PC-9821Ap/U7	63,800円	無	無	無	無	3	ACケーブルのみ付属	スタンバイ東京1号店
PC-9821Ap/M2	62,800円	無	無	無	無	3	ACケーブルのみ付属	スタンバイ東京1号店
PC-9821Ap/U7W	62,000円	有	無	有	有	4		日本パソコンセンター
PC-9801NS/E	60,000円	無	無	無	無	3	8MB-RAMカードHD40MB	アイザワ時計店
PC-9821Ap/M7	59,800円	無	無	無	無	3	ACケーブルのみ付属	スタンバイ東京1号店
PC-9821As/U2	58,000円	有	無	有	有	4	メモリ7.6MB HDD240MB	日本パソコンセンター
PC-9821Ce/S2	58,000円	有	無	有	有	4	WIN3.1一体型	日本パソコンセンター
PC-9801BX/M2	54,800円	有	無	有	有	4	HDD240MB内蔵、3.5インチ外付フロッピードライブ付	ワンダーボックス
PC-9801NS/R	52,800円	有	無	有	有	4		スタンバイ東京1号店
PC-9801NS/L	49,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/T	49,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ce/S7	49,800円	有	無	無	有	3		スタンバイ東京1号店
PC-9821NS/E	49,800円	無	有	無	有	3	3カ月保証	OAシステムプラザ 仙台店
PC-9821Xe/U7W	45,800円	有	無	有	有	4		スタンバイ東京1号店
PC-9821Ae/U7	45,000円	有	無	有	有	4	HDD120MB	日本パソコンセンター
PC-9801NS/T	44,800円	有	無	有	有	4		スタンバイ東京1号店
PC-9801BX/U2	40,000円	有	無	無	有	4	HDD420MB付	オガワムセン
PC-9801NS/E	39,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821/S7	39,800円	有	無	無	有	3		スタンバイ東京1号店
PC-9801BX/U6	39,000円	有	無	有	有	4	HDD80MB FD3.5″×2	日本パソコンセンター
PC-9801EX4	31,800円	有	無	無	有	3	20MBHDD内蔵	ワンダーボックス
PC-9801DX2	29,800円	有	無	有	有	3		ワンダーボックス
PC-9801EX	29,800円	有	無	有	有	3		MEDIA旭川
PC-9801ES5	27,800円	無	無	無	無	3	ACケーブルのみ付属	スタンバイ東京1号店
PC-9801BX2/M2	25,800円	有	無	無	有	4		スタンバイ東京1号店
PC-9801BX/U2	24,800円	無	無	無	有	4		スタンバイ東京1号店
PC-9801ES2	24,800円	無	無	無	無	3	ACケーブルのみ付属	スタンバイ東京1号店
PC-9801RX2	24,800円	有	無	無	有	3		ワンダーボックス
PC-9801BX/M2	22,800円	有	無	無	有	4		スタンバイ東京1号店
PC-9801DA/U2	22,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RA51	22,800円	無	無	無	無	3	ACケーブルのみ付属	スタンバイ東京1号店
PC-9801RA21	19,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RS51	19,800円	無	無	無	無	3	ACケーブルのみ付属	スタンバイ東京1号店
PC-H98/70-002	19,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801ES2	17,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801CV21	16,800円	無	無	無	無	3	ACケーブルのみ付属	スタンバイ東京1号店
PC-9801DA5	15,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801DX2	15,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801EX2	15,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801EX4	15,800円	無	無	無	無	3		ソフトプラザ遊基
PC-9801RX21	14,800円	無	無	無	無	3	ACケーブルのみ付属	スタンバイ東京1号店
PC-9801LX2	12,800円	無	無	無	無	3		スタンバイ東京1号店
PC-9801RX2	12,800円	無	無	無	無	3	ACケーブルのみ付属	スタンバイ東京1号店
PC-9801EX2	12,500円	無	無	無	無	3	ACケーブルのみ付属	スタンバイ東京1号店
PC-9801UX41	10,800円	無	無	無	無	3	ACケーブルのみ付属	スタンバイ東京1号店
PC-9801RA2	9,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801UV21	7,980円	無	無	無	無	4	ACケーブルのみ付属	スタンバイ東京1号店
PC-9801RX2	7,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801UV2	6,980円	無	無	無	無	4	ACケーブルのみ付属	スタンバイ東京1号店
PC-9801VM2	6,000円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801VX21	5,980円	無	無	無	無	1		スタンバイ東京1号店
PC-9801UV11	4,980円	無	無	無	無	1		スタンバイ東京1号店

コンパック

プレサリオCDS520	110,000円	有	有	有	有	5	在庫処分品	オガワムセン
PRESARIO CDS520	98,000円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
コンチュラ4/25CX	79,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

松下電器

WOODy CF32DF5T	88,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

東芝

SS433/25ICW	98,000円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
SS450/34ICW	98,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
EZ486-001	49,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

富士通

FMV-57D4S6	168,000円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
FMV DESKPOWER-H	149,800円	有	有	有	有	5	DX4-100MHz17″モデル	MEDIA旭川
FMV-499D3-SI	148,000円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
FMV45SD3SI	148,000円	有	有	有	有	5	新品	ワンダーボックス
FMV45NSISI	145,000円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV-41D4SI	128,000円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
FMV4IC2SI	99,800円	有	有	有	有	5	ディスクパワーC、一太郎、ロータス1,2,3、インストールモデル	ワンダーボックス
FM TOWNSIIHR セット	99,800円	有	無	有	有	4	CRT14″340MBHDD、キーボードODP付	MEDIA旭川
FMV433NT2	94,800円	有	有	無	有	4	12M	ユニオンコンピューターネットワーク

ディスプレイ

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CR-5500	29,800円	有	有	無	有	5	新古品	ユニオンコンピューターネットワーク
CR-5000	22,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
CR-4000	7,800円	無	無	無	有	3		スタンバイ東京1号店

IDEXON

MF-8315E	36,800円	有	有	有	有	5	展示品現金特価	OAシステムプラザ 仙台店

NEC

PC-KM172	49,800円	有	無	無	有	3		スタンバイ東京1号店
PC-KM151	34,000円	有	有	有	有	4	15″マルチ1120表示	日本パソコンセンター
PC-TV451	32,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD511	18,000円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD854n	18,000円	有	無	無	有	3		ワンダーボックス
PC-TV353	18,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD881	17,800円	無	無	無	有	3		スタンバイ東京1号店
PC-KD882	15,800円	無	無	無	有	3		スタンバイ東京1号店
N5925	13,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD882	12,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD853N	10,000円	無	無	無	有	4		オガワムセン
N5926-D1	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD851	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD854N	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD882	9,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-KH1512	9,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD853N	9,000円	無	無	無	無	3		ソフトプラザ遊基
N5924V	8,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
N5913L	7,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD854N	7,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-KD863S	7,800円	無	無	無	有	4		スタンバイ東京1号店

SHARP

CU-14FD	9,800円	無	無	無	有	3		スタンバイ東京1号店

ロジテック

LCM-17	39,800円	有	有	有	有	4		ソフトプラザ遊基

三菱電機

RD-21EII	88,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
XC-1498CII	18,800円	有	無	無	有	3		ワンダーボックス
FAW34EX	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
M6316	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
XC-1498CII	9,800円	有	有	無	有	4		ソフトプラザ遊基 竹林店
XC-1498C	8,800円	有	無	無	有	3		スタンバイ東京1号店

三洋電機

CMT-B14H2	17,800円	無	無	無	有	3		ワンダーボックス

フロッピー・ドライブ

エレコム

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FDD-5SN	15,000円	有	無	無	有	3	5インチ、1ドライブ	ワンダーボックス

緑電子

C5W	15,000円	有	無	有	有	4	5インチ2ドライブ	オガワムセン

プリンター

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Color Style Writer2400	29,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
Style WriterII	15,000円	有	無	無	有	4		ワンダーボックス

EPSON

VP-2600	29,800円	有	無	有	有	4		ワンダーボックス

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MJ-500V2	20,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
HG-3000	19,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
VP-1100	19,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
AP-1000	16,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
AP-550EX	14,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
AP-600	12,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
VP-800	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
VP-130K	8,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

GCC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Write Move II	14,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

H.P

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Dest Jet 300J	12,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR3000/4	58,000円	有	無	有	有	4	ページプリンタB4 7枚/分	日本パソコンセンター
PC-PR2000/4	39,000円	有	無	有	有	4	ページプリンタB4 7枚/分	日本パソコンセンター
PC-PR1000/4R	35,000円	有	無	有	有	4	ページプリンタA4 6枚/分	日本パソコンセンター
PC-PR101/J110	18,000円	無	無	有	有	5		アイザワ時計店
PC-PR201G	16,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR101/TN103A	14,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR210V2	14,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR101E2	12,800円	有	無	無	有	4		スタンバイ東京1号店
PC-PR150V	10,000円	有	無	有	有	4		オガワムセン
PC-PR201G	9,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-PR201J	6,800円	無	無	無	無	2		日本マイコン流通センター
PC-PR201X	6,800円	無	無	無	無	2		日本マイコン流通センター
PC-PR201F	4,800円	無	無	無	無	2		日本マイコン流通センター
PC-PR201G	4,800円	無	無	無	無	2		日本マイコン流通センター
PC-PR201V	4,800円	無	無	無	無	2		日本マイコン流通センター
PC-PR201F	1,500円	無	無	無	無	1		日本マイコン流通センター
PC-PR201H	1,500円	無	無	無	無	1		日本マイコン流通センター

brother

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
M-1024II	6,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

キヤノン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
BJC-600J	47,800円	有	有	有	有	5	展示品現金特価	OAシステムプラザ 仙台店
BJC-400CJ	19,800円	有	無	無	有	5	カラーインクジェットプリンタ	ワンダーボックス
BJ-130J	7,980円	有	無	無	有	4		スタンバイ東京1号店

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
J31DMPO4	19,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

日本ヒューレット・パッカード

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Desk WriterC	29,800円	有	無	無	有	4	カラープリンタ、MAC対応	ワンダーボックス

ワープロ

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
WD-X800	120,000円	有	有	有	有	5	展示品処分	アイザワ時計店
WD-X500	110,000円	有	有	有	有	5	在庫処分	アイザワ時計店
WD-A850	85,000円	有	有	有	有	5	在庫処分	アイザワ時計店
WV-S250	40,000円	有	有	有	有	5	展示品処分	アイザワ時計店

その他

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GT-9000WIN	64,800円	有	有	有	有	5	カラーイメージスキャナーI/Fボード付	ワンダーボックス

ICM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CD-660S-N	19,800円	有	有	有	有	5	95.11.01より1年間	OAシステムプラザ 仙台店

Kansai

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
TVウォッチャー	16,800円	有	無	有	有	4	PC98用TVチューナーボード	ワンダーボックス

LAND

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LFBC-420	12,800円	有	有	有	有	5	PC98用4倍速CD-ROM	ワンダーボックス

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-IN500/4C	47,000円	有	有	有	有	5	カラースキャナー	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-HD040U	5,000円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

Roland

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ミュージ郎Jr	34,800円	有	有	有	有	4		MEDIA旭川

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
電子手帳PI-3000	29,800円	有	無	有	無	4		MEDIA旭川
CZ-8RL1	9,000円	無	無	無	無	2	X1ターボ用データーレコーダー	アイザワ時計店

TEXA

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Estate170	15,800円	有	無	無	有	3	98シリーズ、170MB、ボード付	ワンダーボックス

アイ・オー・データ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CDG-AB4	19,800円	有	有	有	有	5	ファイルベイ用4倍速CD	ソフトプラザ遊基 竹林店

インテル

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
JBOXDX40DP100	19,800円	有	有	有	有	5	オーバードライブプロセッサー	ワンダーボックス
JBOXDX40DP75	18,600円	有	有	有	有	5	オーバードライブプロセッサー	ワンダーボックス
JBOXDX20DPR60	16,800円	有	有	有	有	5	オーバードライブプロセッサー	ワンダーボックス
JBOXDX20DP50	14,800円	有	有	有	有	3	オーバードライブプロセッサー	ワンダーボックス

エレコム

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
TK-98W	7,400円	無	無	無	無		テンキーボード、トラックボール	ワンダーボックス

メルコ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ENL-8M	24,800円	有	有	有	有	5	98ノート、Na、Lt、Ld対応	ワンダーボックス
DNS-540	21,800円	有	無	無	有	4	PC98、EPSON用外付ハード540MB、SCSI-2付、	ワンダーボックス
DNS-340	19,800円	有	有	有	有	4	PC98、EPSON用、340MB外付、SCSI-2付	ワンダーボックス

調査にご協力いただいた販売店リスト

■MEDIA旭川：〒070　北海道旭川市3条通10丁目右10号　☎0166-25-9801
■スタンバイ東京1号店：〒101　東京都千代田区外神田1-6-6 松田ビル　☎03-3258-8955
■日本マイコン流通センター：〒150　東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F　☎03-3463-4455
■日本パソコンセンター：〒210　川崎市川崎区渡田山王町15-8　☎044-355-5000
■アイザワ時計店：〒231　神奈川県横浜市中区大平町1　☎045-641-4337
■ソフトプラザ遊基：〒321　栃木県宇都宮市峰町279-1 カーサ峰町ビル　☎0286-39-4755
■ソフトプラザ遊基 竹林店：〒321　栃木県宇都宮市竹林町333　☎0286-43-6686
■ビットマップ：〒350-02　埼玉県坂戸市清水町46-40-103　☎0492-83-0455
■オガワムセン：〒503　岐阜県大垣市宮町2-29　☎0584-78-7687
■フレックス四日市：〒510　三重県四日市市鵜の森2-2-1 堀田ビル2F　☎0593-53-7503
■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556　大阪府大阪市浪速区日本橋4-15-23　☎06-644-0554
■OAシステムプラザ 仙台店：〒980　宮城県仙台市本町1-3-9 第6広瀬ビル2F　☎022-268-5541
■ワンダーボックス：〒984　宮城県仙台市若林区南材木町34　☎022-227-4681

新コンバーターXRGB-1登場！

プレイステーションやスーパーファミコン，ネオ・ジオなどゲーム機の映像信号を変換して，パソコン用のRGBディスプレイで見られるようにする，アップ・スキャンコンバーター「XRGB-1」が電波新聞社から発売されます。

パソコン用ディスプレイは，家庭用テレビに比べ，色のにじみやブレのない鮮明な画像を映し出すことができます。しかし，その多くは映像信号のちがいなどからゲーム機の映像を映すことはできませんでした。

XRGB-1を使用することにより，これまで家庭用のテレビで見ていたゲーム機の画面を，PC-9821シリーズやDOS/Vパソコン用のRGBディスプレイ(水平同期周波数31kHzまたは15kHz)で見られるようになります。

XRGB-1の入力端子には，ビデオ端子，S端子，21ピンRGB端子があり，ゲーム機以外にも，ビデオデッキ，レーザーディスクなどのビデオ機器，業務用ゲーム基板の映像信号も変換してパソコン用ディスプレイで見ることが可能です。

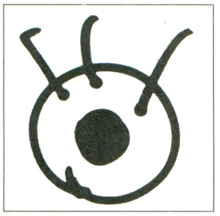
また，パソコンを接続する端子も装備されていますので，ゲーム機やビデオ機器とパソコンとで１台のディスプレイを共有することができます（切り替えて使います)。

大好評発売中!!　価格は26,800円（税別）です。



なお，以下のNECフェア会場にて，XRGB-1のデモを行ないますので，ぜひ実際に見て性能を確かめてください。

■問い合わせ先
販売について：電波新聞社　販売部　TEL 03-3445-8201
製品内容について：マイコンソフト㈱　TEL 06-203-2827



もうかりまっかぁ〜 ぼちぼちでんなぁ〜

㈱ポニーキャニオン
〒104 東京都中央区入船2-1-1
住友入船ビル10F

SCITRON 1500 SERIES REAL BOUT 餓狼伝説

SNK 新世界楽曲雑技団 ¥1500(税込)

「さらば，ギース…」のキャッチコピーと共に「餓狼伝説」シリーズの最新タイトルが早くも発売!! さて，ギースといえば過去数作にわたって登場した人気キャラクターである。前作に当たる「餓狼伝説3」の楽曲も含め，ギースにまつわるデモ関係の曲，タイトル，新キャラ（キム，ダック，ビリー）の各テーマ，エンディング〜スタッフロールの新曲とボイス＆SEの追加変更分など全てを新たにスタジオ収録したのが本作だ。パワーアップしたオリジナルバージョン，キャラクターの魅力を堪能できるボイス＆SEコレクションとともに，前作とは方向性を意図的に変えた斬新な音作りに耳を奪われること間違いなし。おっと忘れてた，大好評の初回特典「スーパーピクチャーCD」もあるでよお〜。



サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 〜ARRANGE SOUND TRAX〜 SNK 新世界楽曲雑技団

96.2.7 ON SALE ¥2500(税込)

御存知，侍活劇第3弾「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」がストーリーも新たに見参。アレンジ曲は，和楽器と洋物（？）の生演奏が壮絶なバトルプレイを繰り広げるテーマ曲に加えてさらにボーナス曲として，今回キャラ・ヴォイスでリムルル役を担当した桜井智が唄うオリジナルテーマ「あふれる想い〜氷の妖精〜」も含め，なんと過去最大の18曲を収録だ。そして新世界楽曲雑技団のアルバムとしては初の試みとなるCDドラマもお目見え。これはSNK開発スタッフの書き下ろしシナリオで，ゲームオリジナルキャスト，新世界楽曲雑技団の演出・音響によって全4話収録。担当プロデューサーをして「いったいアレンジトラックスCDはどこまで行ってしまうのだろう」と言わしめた最強のゲームミュージックアルバム。これを聴かずして96年は始まらない！



CD

VIDEO & LD

PRESENT

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣／SNK

VIDEO & LD 96.2.7 ON SALE ¥4800(税込)

驚愕！ ネオジオゲームの攻略では右に出る者なし，業界NO1の「ネオジオフリーク」編集部監修による「最強プレイ」ビデオ＆LDが登場だあ!! 内容は，全キャラ修羅，羅刹ごとに攻略，VS斬紅郎，それから各エンディングにスタッフロールはもちろんのこと，ゲームオリジナル声優フルキャストによる解説もバッチリ収録。ゲームプレイは，ジェイスケ，モリスケ，修羅騎士鷹，ゆーち，ふれいむ，田洋平と錚々たるメンバー。声の出演は，桜井智，生駒治美，金田美穂，白井雅基，矢野栄路，稲毛一弘，コング桑田，前塚厚志，新居利光，野中政宏，水津光司，有田洋之などなど。さらに今回は特別にゲームプレイヤーの声も収録しているぞ。さあ本気で対戦に命をかけている君たちよ，技術面のさらなる向上を求む君たちよ！ あとはゲーム徹底攻略を果たすだけ。このビデオを片手に最強の道を目指せ!!



みなさんお待たせしました！ 第3弾NEO・GEOフェアー

2.7より全国の有名レコード店にて開催!!
サイトロン特製テレカ＆キャラクターカード
店頭プレゼントキャンペーン

ウキキキキィ〜。全国の有名レコード店にて，2/7発売の作品をはじめ，SNKのNEO・GEO関連のCD＆VIDEOの新作,旧作が勢ぞろいの「NEO・GEO」フェアーが開催されまーすよーだ。フェアー期間中には，上記の新作3タイトルをメインにサイトロンレーベルのSNK, CD, VIDEO, LDをお買い上げいただいた方に先着で，NEO・GEOの格闘技ゲーム人気キャラクター（サムライスピリッツ斬紅郎無双剣，リアルバウト餓狼伝説）の特製テレカ＆カードの入ったお楽しみ袋（2枚入り）を¥1000ごとにひとつずつ店頭でプレゼント!! 新作はもちろん，こりゃあまだ手に入れていない作品をこの機会にゲットしなきゃソンソン（なお，プレゼントキャンペーンは商品がなくなり次第終了いたしまーす。ご了承くださいませ)。

NEXT COMING SOON

CD 96.2.21 ON SALE/SCITRON 1500 SERIES
- ●骸牙 SKULL FANG etc.カップリング DATAEAST GAMADELIC —¥1500(税込)
- ●OVER TOP etc.カップリング SNK/ADK —¥1500(税込)

CD 96.3.6 ON SALE
- ●REAL BOUT 餓狼伝説〜ARRANGE SOUND TRAX〜 SNK 新世界楽曲雑技団— —¥2500(税込)

Imagineer

Imagineer－Cafe2:00AM

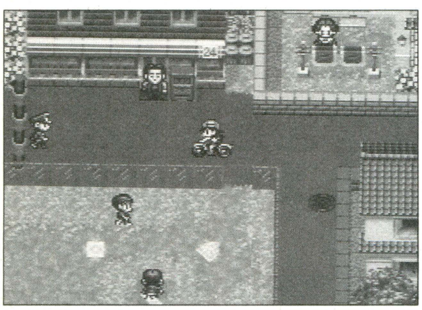
あけましておめでとうございます。と，いうわけでとうとう年を越してしまいました。思えば去年の初夏の「シムシティ2000」が出たと思ったらもう1月。毎年毎年時が過ぎるのがはやくなっていくのは気のせいだろうか……。

さて今回は来月とさ来月に発売予定のスーパーファミコン用の3タイトル「G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～」「DOOM」「GTレーシング」を紹介します。（ホーリー）



『G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～』の発売日がとうとう2カ月切ってしまった。というわけで今回はちょっと早いけど『G・O・D』のちょっと変わった楽しみ方を教えちゃおう。このゲームはご存知の通り，劇団「第3舞台」の主権である鴻上尚史氏が脚本，演出，そして総指揮を行なったんだけど，その演出にはさすがの一言。思わず吹き出してしまったり泣いてしまったりと，あきることなくプレイできるでしょう。

そんな『G・D・O』を120%楽しむコツは，ふつうにプレイするだけでなく世界中のいろいろな所に寄り道をすることです。なんと世界のどこかでデーモン小暮閣下が待っているところがあるぞ!!君は探せるかな？



DOOM

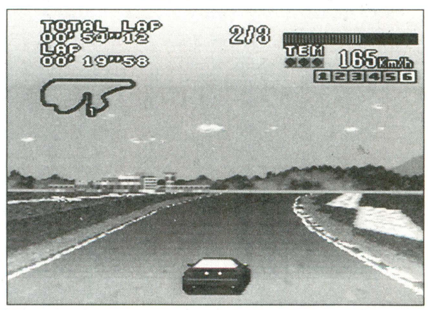
『DOOM』だ!!とうとう『DOOM』がスーパーファミコン用ソフトとして発売になるんだああ～。というわけで1993年の発売以来，世界的に大ヒットしたゲーム『DOOM』がついにスーパーファミコンに登場するぞ！スーパーファミコンでできるのか不安な人も多いと思うけど，秘密兵器「FXチップ」を搭載しているので，画面の美しさも，動きのなめらかさも次世代機並にできあがっているんだ！全22面を頭脳と直感でクリアしてくれ!!念のためにそんなゲーム知らんぞ，という人のために説明しとくと，『DOOM』の舞台は火星の衛星「フォボス」で君は地球最強の宇宙海兵隊員だ。ジャンルは3Dシューティングで，プレイヤーは高速でスクロールする3Dマップの中を出口を目指して歩き回るゲームなのだ。しかしただ歩くんじゃない。拳銃やらチェーンソーやたくさんの武器を駆使して迫り来る敵を撃って撃って撃ちまくるんだああ～というゲームです。

えっわからないって？そんな君は「百聞は一見にしかず」ということで3月1日の発売を楽しみにしてね。もちろん『DOOM』を知っているって人も，っね。

GT レーシング

『GTレーシング』。「ファミコンスペースワールド'95」に来てくれた人はタイムトライアルのイベントをやってたんで知っているでしょう。

このゲームは実在する国内外の人気ツーリングカーが実名で登場するスーパーファミコン最速のレースゲーム。登場する車は，「アルファロメオ155」，「NSX」「シビックフェリオ」，「RX-7」，「スカイラインGT-R」「プリメーラ」，「スープラ」，「コロナエクシブ」，「オペルベクトラ」，「インプレッサSports Wagon」の計10車種。画面上下2分割によって2人が同時に対戦できる「対戦モード」もあり，白熱したレースが繰り広げられるこのゲームは3月の29日に発売予定だ!!



お便り下さいな
イマジニア株式会社
〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1新宿第一生命ビル15階
広報「ベーマガ」係

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL(0245)45-5777

明けましておめでとうございま〜〜すっ!!何はなくても，やっぱり年明けはめでたいですよねぇ。寒さもますます厳しいですが，読者のみなさまは，お変わりございませんでしょーか?1996年といえば，20世紀最後のオリンピック開催の年でもあるけど，迫りくる1999年。恐怖の大王が空から降りてくるのも間近に迫ってきたって感じです…。ふふっ。正月のほろ酔い気分が抜けきっていない君に，ちょっと活を入れてみました。いかがなもんでしょ?　ちょっと，強烈すぎた?

それでは，今月も寒さを吹き飛ばしてSPSスピリッツいってみよぉぉぉ〜〜〜!!!

大五郎とっちゃんのひとりごと

あけましておめでとうございます………。

1月というのに暖かい日が続いていますが(たぶん)心機一転今年もがんばるぞといった気分です。新製品の作成も(プレステで2本とWin95で1本)着々と進んでいます。

次号でそれらの製品を一気に公開してしまいますから楽しみに待っていてください。

プレステ2作品のうち1作品は，「えっ!　あのゲームがプレステに移植されるの?」と思わず叫んでしまいそうなゲームです。
ちょっとだけヒント…(今アーケードで結構人気のシューティングゲーム)

さて，もう一つ

11月末日を持ちましてSPS-NETは閉局させていただきました。

おかげさまで，開局して10年間というもの大きな問題，事故もなく運営することができました。閉局するものもあれば開局するものもあるということで，SPS-NETは閉局しましたが，12月1日よりインターネットでSPSホームページをオープンしました。

ホームページには，今までBMに掲載されました「SPSスピリッツ」，1号から今回の101号までの原稿が掲載されています。もしインターネットをつないでる読者の方がおりましたら，是非そちらも覗いてみてください。

アドレスは，http://www.sps.co.jpです。

E-MAILでいろいろなご意見などお聞かせください。

今月号はこれまで

くまちゃんの見聞録

先日，SPSの近所にできたカラオケに行って来ました。会社への通り道だったので毎日見てはいたけど，何をする建物なのか皆目検討もつかない。建物がお城の形だったので結婚式場かとも思ったけど，それにしては建物が小さい。で，会社で何げなく聞いたら「カラオケボックス」とのこと。好奇心旺盛なくまちゃんは，早速予約を入れ，友人と連絡を取り，すぐに行ってみました。(本当は開店してから少しの間サービス料金になってたからなんだけど)でも，とっても良かった!!玄関を入ってすぐのところが吹き抜けになっていて，ロビーはあるし，コーヒーは180円で飲み放題。新聞や雑誌，テレビまであって，待ち時間も有意義に過ごせるって感じです。カラオケルームも音はいいし，全室通信カラオケだし，飲み物，食べ物も豊富で，値段も居酒屋程度でこれまた安い!料金も他の通信カラオケのあるボックスよりも安いんです。福島の読者のみなさま!もうこれは，行くっきゃないっ!!(うっ，なんてローカルなんでしょ!)

お葉書あ〜りがぁとなぁいのコーナー

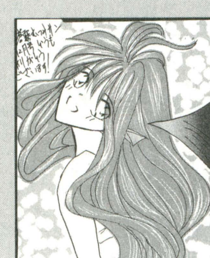
今月もたっくさんのイラスト葉書をホントにどーもあ〜りがぁとなぁい!!今までより原稿の締切が1週間くらい早いので，どうぞよろしくっ!
By くまちゃん


福島県　P・N　天地
私も女子校だったので，彼氏をつくるのは大変でした!(笑)



大阪府　P・N　しげピン
この2人の気迫がビンビン伝わってくる…。


茨城県　P・N　高柳理夢
てっきり「りむ」だと思ってたよん。「さとむ」なのね。


京都府　P・N　渡瀬右京
葉書サイズなら50円でOK。封書になると80円になりま〜す。


栃木県　P・N　雪月花
ストレスをためながら勉強するのって，体に良くないぞ!



熊本県　P・N　いたも・てっさく
私もね，1年間風邪が治らなかったことがあった…。

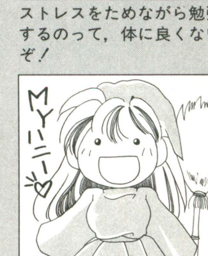


滋賀県　P・N　霜月まくら
「ぷよ通」MD版のシェゾの声がたまらなく◯いですぅ…(涙)


京都府　P・N　鶉小屋
よかったね〜!強いんだね〜!おめでとっ!な〜のだ。



東京都　P・N　狼れえし
このドラコちゃん，ちょっと可愛すぎやしません?ふふっ。



神奈川県　P・N　松田ぱんれい(初)
うぉ〜!とぉってもカワイイ。なぜか，ぬり絵にしたい気分。

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540 大阪市中央区内平野町3-1-3

新年明けましておめでとうございます。今年も皆さんにとって良い1年でありますように。さて，そろそろ受験シーズンですね。受験生の皆さんは頑張って勉強してますか？　私が大学受験のときはド○クエの発売日が近かったため，勉強そっちのけで，ゲームばっかりしていました。(おかげで今は……) 皆さんはそうならないように頑張って下さいね！

いろんなゲームが発売中

今年はのっけから商売だ!!みんな，もちろんお年玉は残っているよね。昨年末カプコンは何と５本のゲームを発売したぞ!!SFCでは「ロックマンX3」,「ファイナルファイト　タフ」,「ミッキーとドナルド　マジカルアドベンチャー３」。PSでは「ストリートファイターII　ムービー」,「ストリートファイターZERO」。買ってくれた人もいるとは思うけど，まだの人は早速お年玉を握り締めてお店へGOだ!!

で，'96はと言うと

年末はSFCとPSのラインナップで幕を閉じたけれどSSも忘れてはいないぞ。何と，1/26には待望のSS版「ストリートファイターZERO」が登場。PSに涙したユーザーもこれで安心。そして更に朗報，あの，「ヴァンパイア　ハンター」がいよいよ２月に発売されることが決定したぞ。詳しい日程はまだ未定だけれども，ファンにはこたえられないほどのクオリティを目指して制作中だから首をながーくして待っていてね。

今月のZERO情報(最終回)

数カ月にわたって連載（？）を続けてきたZERO情報もいよいよ最終回。買ってくれた人は結構いると思うけども，まだの人のために家庭用オリジナルモードである「トレーニングモード」に関して説明しましょう。

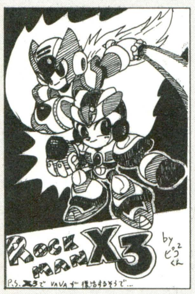
このモードはZEROのシステムの一つであるZEROコンボを練習するためのモードです。無防備のコンピュータに攻撃した場合，最初の１発は必ず食らってくれますが，連続技になっていない場合ガードします。こうやって体でタイミングを覚えてガンガン対戦を楽しみましょう。

発売近づく，恐怖の体験!!

カプコン初のポリゴンゲーム「バイオハザード」。いよいよ本格的に始動し始めました。東京，大阪，名古屋近郊の方は御覧になったかもしれませんが，バイオハザードのポスターが街のさまざまなところに張られました。また12/23には，ベルファーレ（東京で有名なディスコ）でホラーパーティとしてバイオハザードのイベントが行われました。密かに，そして少しずつ本格的に動き出した「バイオハザード」，次号からはどんどん紹介していきますので皆さん楽しみに待っていて下さいね！

イラスト・ギャラリー

今月はいろんなゲームのはがきが送られてきてとても嬉しいです。この調子でみなさんドシドシご応募下さいね。
(でも枚数はあいかわらず少ないの……)



▲神奈川県・ピコピコくん
ロックマンX3は買ってくれたかな？今度のX3ではエックスがビームサーベルを使うぞ！



▲福島県・笛吹和彦
ごめん!!アニタが使えるかどうかはまだ未定。使えるといいね。(でもどうやって使うんだ？)



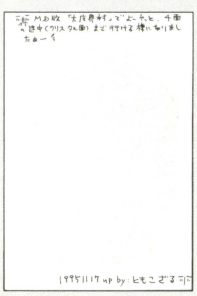
④▲栃木県・鉄吉マイソウル
これは私の大好きなSMチックな……（笑）それはさておきPS版もよろしくね。



▲長野県・にゃこるる
うーん，モリガンは人気があるなぁ。描く人によって妖艶なもの，神秘的なものいろいろあるね。



▲東京都・ニアンナイト
やったぜ，サイロック。実は私はサイロック使い。連続技が楽しいよね。(でも下手)



▲三重県・ともこざる
懐かしの大魔界村。私はいまだにクリアできません。次はプリンプリンセスだ。



▲茨城県・高柳里夢
今月のブレス帝国は２枚しか来ていない……来月はもっと送ってね!!



▲東京都・苺みるく
巨大レイレイ襲来!!迎え撃つのはメカレイレイか，でもこれって元ネタはレ○○○ス？

カプコンソフト情報

大　阪	06-946-6659
東　京	03-3340-0718
札　幌	011-281-8834
松　山	0899-34-8786
名古屋	052-571-0493
仙　台	022-214-6040
広　島	082-243-6264
福　岡	092-441-1991

ソニーミュージックエンタテインメント「TEL TEL BOX」

東京　03-3667-2662
大阪　06-700-2662
カプコンサウンドBOX番号8009

※CAPCOM WORLDへの質問やイラストは，〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部「CAPCOM WORLD」係まで

賀正、コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105　東京都港区虎ノ門4-3-1■

いやあ。いつかあけるとは思ってたけど，とうとうあけちまったなぁ。せっかくの新年っつーことで，記念いたしまして今回は「新年スペシャル」でお送りします。何がスペシャルかってゆーと，原稿の締切が早いんだよいつもより。書いているのは年末なもんですから。

あなたのハートに，ときめきライブ ときめくなら，ここで一緒に！

文化放送ラジオ「もっと！ときめきメモリアル」のエンディングテーマを歌っている「ゆり姉」こと長沢ゆりかのファーストライブが開催決定。題して「Yurica Heartful Party」。

ファーストアルバム「Crescendo」を中心に熱く盛り上がります。お披露目ライブなので，通常の取材関係者だけでなく「ときメモ」でお世話になってるスタッフ，キャストのみなさんもご招待。ゆり姉のステキな歌を聴いて，一緒にハートフルな一夜を過ごそう！ってな企画だあ。

ぼくも参加したいーって人は，下を見てね。

長沢ゆりか1st，LIVE Yurica Heartful Party

日時：1月29日（日）
17：30　開場　18：30　開演
会場：渋谷　ON AIR EAST
チケット：¥2,000（税込）
お求めは，チケットぴあ，チケットセゾンで。
※売り切れの節はご容赦ください。
※会場へのカメラ，テープレコーダー等の持ち込みは一切できません。
※会場へは開場時間以降にお越しください。

Radio Canvas班からのお知らせ

「國府田マリ子のRadio Canvas　スペシャル」をお買い求めくださったみなさま，本当にありがとうございます。國府田マリ子の新番組投票ハガキは，もうお送りいただけましたか？締切は1月末日ですが，まだの方はできる限りお早めにお送りくださいませ（最後だけ國府田風味）。

コナミレーベルインフォメーション番外編

おまたせなの～，ベーマガを読んでくれてる人は絶対喜んでくれるはずよね，オリジナル・ゲーム・サントラ・シリーズが発売なの～。

まず，1月24日には「スピードキング／対戦ぱずるだま」が！あの体感スピードレースで超話題のスピードキングと，おとぼけ大連鎖の対戦ぱずるだまのサントラが1枚のCDに。

で，同日に「ドラグーンマイト」のサントラが発売。コナミの最新格闘ゲーム，みんな知ってるよね。ワクワク。あの至上最大の闇のバトルをCDでも味わってね。

さらに，2月3日にはSFC「実況おしゃべりパロディウス」が!!クラシックのあの曲やゲームのこの曲のアレンジ，パロディウスならではのオリジナルをマゼマゼしてお届けなのだ。

なんといっても，全タイトル2,200円っていうお求めやすい価格がウリ！まさしくお年玉やボーナスをゲームにつぎ込んでしまったあなたのためのラインナップといえるでしょう，なんてね。

さゆ鈴のひとりごと

あけましておめでとうございます。

あっという間に1996年になってしまいました。またひとつ年をとってしまうのね，シクシク。一年の計は元旦にあり，などといいますが，今年はどんな一年になりそうですか？今年の目標はたてました？

さゆ鈴の今年の目標は，小さな幸せをいっぱい感じられるさゆ鈴になること！去年は思いっきり幸せなことと悲しいことがいくつか重なってバランスがとれてる年だったのね。だから今年は，自分でしあわせをみつけていくから悲しいことはいらない！と決意したの。ま，決意したからってどうなるものでもないのだが……。

とりあえず，さゆ鈴の幸せのために小さな願いをかなえて。昨年と同じように，どのチャンネルのどのドラマを見ても，ジャニーズの方々が出てますように……。それだけでさゆ鈴は毎日幸せなんだもの。んでもって，あっくんとか（クリスマス・キスよかったよね～）あきらくんとか（あ～もう‘くん’という年齢でもないのに……ごめんなさい）前からがんばってた人にもっともっと会いたい！なんなのそれ？とにかく，今年もこのページとコナミをよろしくね。

流石野の言い分

全国178万9千人の「ときめきメモリアル大好き野郎ども」のみなさま

12月発売のときメモ初のボーカルアルバム，聴いていただけました？予想をはるかに上回る反響に，皆さんがいかにあのアルバムを待っていたか，あらためて実感させて頂きましたッス。

さて，年も明けて96年。今年もときメモCDシリーズは絶好調！今回は1月24日発売の「もっと！ときメモJAN」の内容を少々……。今回はなんと言ってもイメージソングがかなりキテます。カッコイイというか，怪しいというか，とにかく聴いてほしい1曲ですね。そして，もはや戦場となった投書箱では，出演者全員一頑となって「さっちゃんのヒモの謎」に迫ります（笑）。お楽しみに。

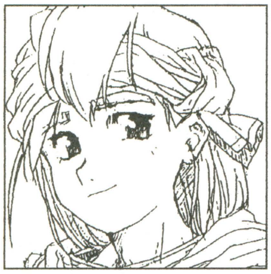
「もっと！ときメモJAN」の発売で，ときメモ関係のCDも通算16アイテム。でもまだまだときメモは止まらない！流石野はたまらない……（←ダジャレ）。

Falcom® NEWS EXPRESS

〒190東京都立川市曙町1-14-13立川MKビル
TEL0425-27-6501(代)　FAX0425-28-2714
日本ファルコム株式会社
スタッフ募集中

英雄伝説IV製作快調!! 発売は近い!?

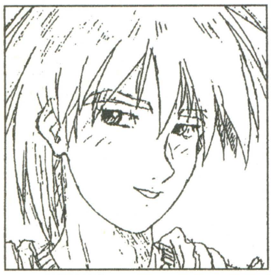
最初のパーティはかれらを仲間にする事ができるぞ!!



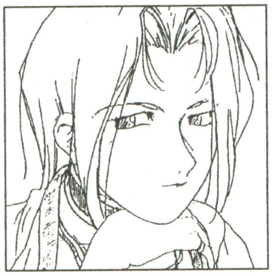
アヴィン（男17歳）
本編の主人公。8歳の時，カテドラールが邪宗教徒の襲撃を受け妹と共に女神官オレシアに連れられて脱出。この際，最高導師からカベッサを託された。賢者レミュラスのもとで育ち，彼の死後妹のアイメルを探す旅を開始する

明けましておめでとう。今年もファルコムをよろしくね!!ところで昨年のNECのパソコンフェア'95で英伝IVを見てくれたファンのみんな，どうだったかな？IVはMIDI音源にも対応して現在急ピッチで完成を目指しているぞ。発売日を楽しみにもう少し待っていてくれ。

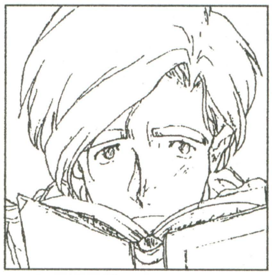
さて，それではみんなが知りたいことの一つであるパーティメンバー。最初のごく一部のキャラだが名前や性格を紹介しておこう。



マイル（男18歳）
沈着冷静で中々の美少年。アヴィンがレミュラスのもとに来て以来の親友。近くのウルト村に住んでいて，アヴィンの妹探しの旅に同行することなる。



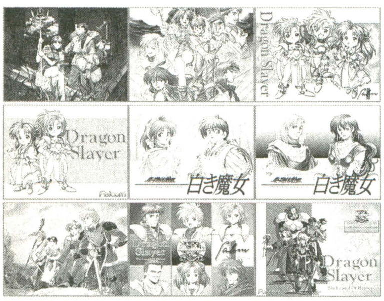
ミューズ（女18歳）
二大宗教の確執に口を挟めない王家を歯がゆいと思い，王家の作法より魔法を極めて自立しようと考えている。高貴な扱われ方になれているために我が強くわがままな面もある。実は生き別れの姉を探している。



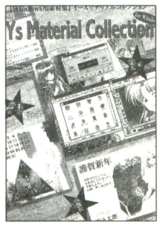
マーティ（男25歳）
勉強熱心で博識だが，生真面目に没頭しているせいか，意外に世間の常識には疎い面もある。学識だけで賢者になれると信じ込んでいたが，アヴィンと関わることにより，少しだけ考えを改める。

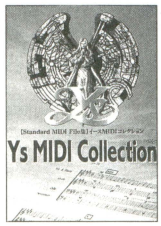
英雄伝説マテリアルコレクション『IV』に先駆け1/26発売決定!!

うふっふっふっ。発売以来大好評の『Ysマテリアルコレクション』に続いての登場は，そう『英雄伝説マテリアルコレクション』だっ!! 今回もグラフィック素材やサウンド素材がてんこ盛り!! もちろん英伝キャラのかわいいスクリーンセーバーもある。さらにさらに『英伝IV』のデモも入る予定なので，先取り命のファンは要チェックソフトの1本だ。



内容:★背景写真★英伝アートギャラリー（フルスクリーンビジュアル 他70点以上）★WAVEデータサウンド★スタンダードMIDIファイル★スクリーンセーバー★ファルコムスタッフ御用達アイコン★英伝IV最新素材セレクション★英伝IVデモ★ファルコムレーベル最新CDセレクション，特別付録や新項目などなど収録してファイル数は300オーバーの凄さだ!!





◀Ys マテリアルコレクション，MIDIコレクションも好評発売中です。

イメージアルバム『イースV』超絶賛空前絶後大好評発売中!!



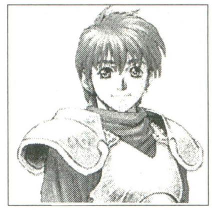
▲KICA-1172

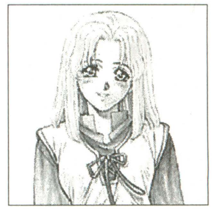
スペシャルBOX'96の「イースV」CDドラマは聴いたか？ゲームはコンプリートしたか？やりつくしたヤツもまだのヤツもとにかくこのCDを聴くべし。サントラはもちろんjdkバンドはカッコイイし，川菜翠が歌うニーナのテーマがちょーベリーグー!!必聴だぞ!!

今年もスタッフ募集中!!

ファルコムの求人は通年随時。今年も新しい仲間を募集しています。●詳しい応募方法をご覧になりたい方はお葉書でご請求下さい。
資料請求先:日本ファルコム採用担当BFN1係

ファルコムプレミアグッズ投票オークション開催中!!





超目玉!?『イースV』アドルとニーナの等身大立て看板。世界に唯一の逸品も放出で好評開催中。代々木ファルコムショップ店内で所定の用紙に記入して投票してくれ。最高額を付けてくれた方に落札されるぞ!! 他にもなつかしいプレミアグッズ多数あり。

代々木ファルコムショップお正月福引まだ間に合うぞ!!

●3千円以上お買い上げ毎に1回抽選が引けます。豪華商品が当たる年始の運試しにぜひどうぞ。期間は1/15（祝）までだよ。

●『ファルぴー』再開嘆願お手紙大募集!!



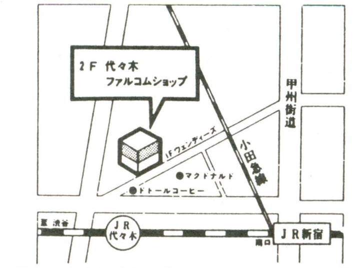
◀DJはやっぱりTARAKO姉さん？ それとも…。

昨年9月いっぱいで大好評の内に終了した『TARAKOファルコムぴーヒャララ』をみんなの力で再開させよう。ショップ宛に嘆願手紙をドシドシ送ってくれ。できたら今後こんな番組が聴きたい等の意見も入れてね。

●ファルコムキャライラストコンテスト冬を開催中。全国から集まった皆さんの力作を展示中です。ぜひ来て見て入れて下さい。

●95年晴海最後の冬コミで店長自ら集めたファルコム本は閲覧コーナーでご覧下さい。

●店内ミニコミケ1/28開催予定
Ys&英伝マテリアルにも収録のイラコン常連三人娘が出店。よろしくどうぞ。



〒151 東京都渋谷区代々木1-37-2 ショーAビル2F
TEL03-3379-7723
営業時間10:00〜18:00　毎週水曜日定休日

TG ステーション

Windows 95専用ファンタジーRPG『R2～遺跡への道～』絶賛発売中!!

TGL TECHNICAL GROUP LABORATORY
株式会社テイジイエル
〒530 大阪市北区松ケ枝町1-3高栄松ケ枝ビル

あけましておめでとう 今年もよろしく!

いやいや，あっというまに一年が経ってしまいました。

ウィンドウズ95は大流行ですね。

パソコンの値段も。１年ほど前までは倍近くしていた記憶があるのですが，今では高速なペンティアム搭載マシンが，信じられない価格で発売されています。

コンシューマ・ゲームの方も，次世代であるプレイステーションやサターン，任天堂もNintendo64を発売しますし，今年も変化の多い年になりそうです。

TGLも，これからのゲームを目指して新しいゲームをバンバン作って行きますので今年もよろしくお願いいたします。

R2―遺跡への道―

TGL初のWindows95専用RPG

「R2―遺跡への道―」が発売されてそろそろ１カ月が過ぎようとしています。

皆さんはもうプレイされましたでしょうか？　まだの人は，さっそくパソコンショップへGO!!

さて，本格派RPGに取り組むのは初めてということもあり，開発陣も大変苦労しました。しかし，みなさまの暖かい応援のもと，好評を得ることができ，感謝感激です!!

そうそう，必要な環境が，CPU486 33MHz以上(推奨Pentium 60MHz以上)メモリ12MB以上,CD-ROM必須は変わっていませんが，マウス専用としていたところをキーボードにも対応させました。

やっぱりフィールドの移動などはキーボードが使えた方がいいですよね？

TGLは今後もWindows95 GAME SDKを使い，快適な操作をみなさまに送り届けるように努力してゆきますので，応援して下さいね。



あっぱれ伝 ―伏龍の章―

TGLのDOS用ゲームでは，もう最後のゲームとなるオリエンタル・ファンタジー・ロールプレイングゲーム「あっぱれ伝」は，もうプレイして頂けましたか？

このゲームはFDD版とCD版の２種類が発売されています。

なぜかというと，DOSのゲームとしては信じられないほどの膨大なデータ量を取り扱っているからなのです!!

FDD版は，なんと10枚組!!しかも，すべて圧縮して入れているため，HDDに展開すると(ちょっと時間かかるけど) 約27MBの大容量!!

CD版は，CD音源を使用した美しい曲と，10枚のFDDでも入りきらなかったCGがてんこ盛り!!

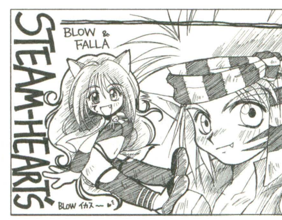
戦闘画面はフルアニメーション!!

しかも，価格据え置きで原画集まで付いてくる!!

Windows95にまだ手が届かないという人には，「あっぱれ伝」これだね!!

今月のイラスト

皆さんの力作イラストを大募集しています！イラストは「TGステーション・イラスト係」宛てでTGLまで送って下さいね。



▲奈良県　P.Nなおさん
これは「スチームハーツ」ですね？
PCエンジン版もでるぞ!!



▲和歌山県　P.N苺☆みるくさん
プロ並ですね？「獣王の証」の感想などありましたらヨロシク！

▼神奈川県　P.N美樹千博さん
いつもいつもイラストありがとう。Windows95は手に入りましたか？



スタッフ募集のお知らせ

当社では，ゲーム開発スタッフ及び営業のアルバイトを募集しています。詳細は当社担当までお問い合わせください。

職　種：アニメータ，グラフィック，プログラム(家庭用ゲーム機，制御系経験者可)，シナリオ，ハードウェア，営業
連絡先：06-354-8721(代) 総務部
勤務先：大阪市北区(南森町)または福井県福井市

第32回 マジカルステーション ～魔法のツボ～

〒651神戸市中央区葺合町馬止1-10マジカルビル　魔法株式会社

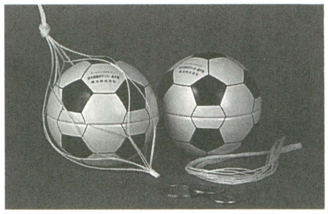
1996年，あけましておめでとうございます。昨年はマジカルステーションを読んで下さり，どうもありがとうございました。今年もどうぞよろしくおねがいしますね。

さて，みんなは元気にしていますか？実はみずぴょんは昨日からどうも風邪を引いてしまったようで，ノド痛ーいの，体だる～いのと，屍状態ですが，マジカルステーションの原稿を書くために，気合いと根性で出社しております。まあ，明日はお休みなので，ゆっくりと療養しようと思います…みなさんくれぐれも，風邪には気をつけて下さいね。(う～ん。しんどい)

『'96全国高校サッカー選手権(仮称)』サッカー貯金箱プレゼント!!

今春発売予定のスーパーファミコンソフト「'96全国高校サッカー選手権(仮称)ですが，実は今回みずぴょんは，営業のわくわく藤原くんから，キャンペーン用の「サッカーボール貯金箱」をGETしてきました!!

これが今，みずぴょんの机の上に置いてあるのですが，直径8センチくらいのホントサッカーボール型の貯金箱で，すっっっごくかわいいのです。本物らしくネットまでついているのがキュートですね。(下写真参考)



このサッカーボール貯金箱を，みずぴょんからマジカルステーションの読者10名様にプレゼントしたいと思います。

ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・マジカルステーション宛にひとこと書いて，

〒651　神戸市中央区葺合町馬止1-10
　　マジカルビル
　魔法株式会社　マジカルステーション
　「サッカーボール貯金箱プレゼント」係
まで送って下さい。

締切は1996年1月末日（消印有効）です。

この貯金箱にお年玉を貯めておいて，スーパーファミコンゲーム「'96全国高校サッカー選手権(仮称)」も買って下さいね。

新作ゲーム情報!!

●全国高校サッカー選手権大会（仮称）●

対象ハード：スーパーファミコン
発売予定　：1996年2月
ジャンル　：スポーツ&シミュレーション
容量　　　：未定
予価　　　：9,980円

●将棋最強II・実戦対局編●

対象ハード：スーパーファミコン
発売予定日：1996年2月9日
ジャンル　：テーブル（将棋）
容量　　　：4M+64kバッテリーバックアップ
　　　　　　SA1チップ搭載
予価　　　：10,800円

マジカルコロシアム

なんだかもう，5回目になってしまいました「マジカルコロシアム」です。

今回頂いたハガキでは，「マジカルコロシアムゲーム化希望」なんて嬉しい一言をもらったりなんかして，ドキドキしちゃいました。どうもありがとう。

では，今回出場の魔術師たちをご紹介しましょう！

東方高魔術師団	属性	攻撃性	耐性	すばやさ	回復
ランツ	火	10	1	1	0
シェリー＝レイ	風	4	2	4	2+0.5
トッリメ	水	3	3	3	3+1
リリル	水	7	3	1	1

西方精霊騎士団	属性	攻撃性	耐性	すばやさ	回復
メイ＝ムスベル	火	6	3	1	2+1.0
ビシー	風	3	3	4	2+0.5
ダリス	風	4	2	4	2
やかん星人(?)	水	5	3	3	1

〈結果発表〉

東方高魔術団　攻撃値216／防御値67.5
　受けたダメージ　216－67.5＝148.5
西方精霊騎士団　攻撃値216／防御値93.5
　受けたダメージ　216－93.5＝122.5

なんと今回は両陣営の攻撃力は全く同じ216ポイント!!

…ということで勝負を決めたのは防御値の差。ご覧のように西方精霊騎士団の勝利が決まりました！　勝利を納めた西方チームには，魔法株式会社特性テレカを送りますね。

〈マジカルコロシアムの参加方法〉

魔法使いのイラストを描いたら，魔法使いの名前・魔法名・属性（火，風，水，地，木，光）を決め，持ち点10点を攻撃／防御／素早さ／回復に振り分け，上記の宛先まで送って下さい。

なお，属性には表のようなボーナス点がつきます。（つまり全合計点数は12点になります）

属性	攻撃性	耐性	すばやさ	回復
火	2	0	0	0
風	1	0	1	0
水	1	1	0	0
土	0	2	0	0
木	0	1	1	0
光	0	0	2	0

勝負は，ハガキの住所により魔法使いを東西2チームに分け，チームごとに

「攻撃性」×「すばやさ」＝「攻撃値」
「耐性」×「回復」＝「防御値」
「相手の攻撃値」－「味方の防御値」
　　　　　　　　＝「受けたダメージ」

を計算し，ダメージの少ないチームが勝ちとなります。この計算式をよく考えて，どうすれば強くなれるのか研究してみるのも手かもしれませんね。

来月号にて，一度10月号から3月号までの集計をして東西の対決に決着をつけてみたいと思っていますので，お楽しみに。

たくさんの投稿お待ちしています！

東

▶鬼雨羅刹



ランツ＝ルシフェード「クラウン・フレア」11才だそうですが，きちんとペン入れしてあってすごい。

▶とりはち



シェリー＝レイ「空軋咆吼鳴牙デルツァ・ロッド」今回は特にリキ入ってます。ちなみに"水"ぴょんではございませんのでよろしくね。

▶トッリメ



トッリメ（人手不足）「不具」いいのか？？？この魔法……やばそう。

▶稿　秋



リリル「ブルーウォーター」属性"おみず"というのがすこーしばかり気になりますが…(笑)

西

▶忠千代



メイ＝ムスベル「炎蛇召喚の法・滅」いい感じにまとまっています。

▶葦原枉



ビシー「生温かい風」う～ん。なんだかすっごく効きそう…

▶竹内コータ



暗黒獣使いダリス「暗黒魔竜・デザートドラゴン」闇の魔法？光の魔法を応用して作ってみてはどうかな？？

▶みずぴょんが好き



やかん星人(?)「カンケッセーン」どこぞでみずぴょんの正体がバレているようです。まあいいや。

ぷーちゃんのアイマックス情報局

スーパーファミコン用ソフト

スーパー将棋 3 ～棋太平～

価格12,800円(税別)

今年は，この一本で決まり!!

将棋はなが～く遊べるぞ。うん，うん。それに「対局」だけじゃない，「回り将棋」や「棋士育成モード」だって付いてお買い得♡

だから，ね，かって♡

潮干狩りの心安立て

世間に吹く風がより一層の寒さを増していく中，毎度の事ながらぷーの懐は「大雪警報発令中」ざんす。あぁ…。そんな最中，引っ越しのために不動産屋巡りをしている惨めさったら，ありゃしない。「見るだけはタダだから。」とおっしゃる不動産の方達。その度に笑う顔がなぜかひきつる。懐に「春風」が吹いてりゃそんなコトもないだろうに…。ついでに荷物もあんなになけりゃあ，今頃は。ふぅ…。

ところで，皆さんは「心安立て」という言葉をご存じでしょうか？

こころやすだて＝親しさになれて無遠慮なこと。(心安立て)

早い話が「親しき中にも，礼儀あり」っつーことですワ。前振りにはなーんも関係がないんですがね。最近，友人・知人からそのテの話を多く聞きますので。

時には，自分もそうではなかろうかと思い返す事も，しばしば…。親しすぎて，またはあまり親しい者ではないからこそ，「無遠慮」になってしまっているのでは？　と（ちょっと語弊がありますが）思いました。

「お金」や「品物」で表せばいいとは，思いません。実際，友人に聞く話では「そういう事じゃないんだよね。言葉や態度が当たり前っていうのが，ね。」なんだそうで。

大事なのは「ありがとう」と「ごめんね」をちゃんと言葉として相手に伝える事。そして，感謝の気持ちを表す事，とぷーは思っています。

皆さんはどうでしょうか？「心安立てな奴」になっていませんか？

扱き下ろしの富士山麓

相変わらず，「鬱の谷間」と「躁の異次元」を行ったり来たりしています。何か特効薬はありませんかね。ま，皆さまのお便りが「特効薬」なんですけど，なんて書くと「あっ，そう」と言われそうですが。

先日，いいえ…ここ連日扱き下ろされて落ちこんどります。コキオロシ＝手きびしくけなすという事なんですが。

ある意味ではそれは必要な事でしょう。しかし，立て続けだとさすがにきますね。うぅ～ん。

富士山の項上から足蹴にされて，落ちた気分。ま，「こんちくしょう」（ちょっと下品かな？）と根性だして登った後の見下ろす景色は「すばらしい」ンでしょうが…。根に持つ事は知ってても，根性はあんまり知らないわ。とほざくぷーに皆さま愛の手を。

今月の常連さん

突然ですが，ぷりんとヨーグルトは嫌いなのに，ムースとレアチーズは好きなぷー。

ここ数日，ケーキに目がうるんじゃってます。

▲「麻生やよい」さん（静岡県）二面性のない人間がいたら知りたい…。▲「ぶんちょ」くん（東京都）▲「恩」くん（東京都）▲「渡瀬右京」さん（京都市）進級おめでとう。ついでに未納不足だったよ，ありがとう。▲「白い悪魔」くん（石川県)おぉ，君は進路決定か。おめでとう。▲「匿名希望の謎の静岡県民」くん（P.Nは勝手に付けました。）

昔のカタログの控が残り少なくておくれない…。すいませんねぇ。

今月のお初

…なし。

お便り・イラストの送り先

〒144 東京都大田区西蒲田7-26-11
ツキムラビル西蒲田
株式会社アイマックス
「ぷーのアイマックス情報局～虎穴に入らずんば小金もなくなる～」係まで

ようこそ，薔薇屋敷へ

「シカン発掘」なんてTVを見ていると，わくわくします。子供の頃は「ウルト○マン」から始まって，「化石」に興味を抱き，今は「怖い話」が好き。何なんでしょうね，この経路は…。



◀「とりはち」くん（東京都）できれば，もちっと自画像が見たかった。だって手足が「いい」ンだもん。



◀「萱島れもん」さん（大阪府）ホント，お久しぶり。ま，がんばって修行してくれぃ。これからも待っているよん。



◀「たけもと末文」さん（山口県）ぷーもコタツから餅をたべながら見る「雪」は大好き。雪のなか外を歩く時は別だけど。



◀「Recfis」くん（北海道）&「高柳里夢」さん（茨城県）合作を載せるのは久しぶりのような気がする。なぜか「くれッ!!」と言われているようで。（「載せてくれ」か？）

溶解館



◀「コアラマン」くん（三重県）何かあるモノを思い出すが，あえて伏せておこう。しかし，かわいいね。寝心地よさそう。



◀「荒井将弘」くん（東京都）ハナーン登場！ってか。いそうだよね。引きずっているモノを黄緑と想像したら気持ち悪くなってきちゃった。

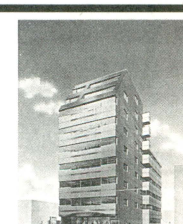
アイマックス アカデミー

ゲームのプロになって，創りたい人だけ

寒さ厳しーい毎日ですが，皆さんお元気でお過ごしですか？。お正月気分も抜けてホット一息ついたところですね。

さて，アイマックスアカデミーの存在を知らない人はもういない！と思います。けど今回は，ゲーム企画制作本科ではなく，マネジメント&マーケティング科についてちょっと説明しちゃおっかなーなんて思ってます。

このマネジメント&マーケティング略してM&M。今ゲーム業界では，開発から営業までをトータルに見ることができる人を求めているんです。これホント。将来は，営業マン，さらには経営幹部(カッコイー)，はたまたゲームの開発責任を担うプロデューサーになりたいと思っている人はこのM&Mに入学するしかない！それに，『俺はゲームつくりたいけど自信ないからなー』と思っているそこのあなた！だったらゲームに携わることをしましょうよ。なんてったって業界初！。来る価値あり!!って感じ。



ってことで，我がアイマックスアカデミーより重大なお・し・ら・せ！。なんと

2月23日（金）・2月24日（土）
3月22日（金）・3月23日（土）の4日間
午後1時から午後3時まで

スクール見学を開催するのでありまーす。

とりあえず，来て，見て，確かめてみませんか？

体験入学はいつでも受け付けてます。興味のあるそこのあなた！一度お電話下さい。おまちしていまーす。

●アイマックス　アカデミー
〒144 東京都大田区西蒲田6-36-11　西蒲田NSビル
TEL 03-3737-2226　FAX 03-3737-2522



ネコはコタツで なにわ通信

タイトル・イラスト：茨城県・高柳里夢
タイトル冠文：新潟県・加藤ショコラ

PRESENTED BY マイコンソフト

ADDRESS● 〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F 電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社 なにわ通信係

あけましておめでとうございます。今年もよろしくお願いいたします。いたちまーちゅ。ドン。(←たらちゃん)

さて最近，あちこちで話題の「インターネット（のWWWサービス)」に私もアクセスしてみました。

私の使用したマシンがしょぼいのか，結構待たされる時間が長くて快適とは言えませんでした。しかし，世界中のコンピューターに次々とアクセスしているのだなぁ，と思うとなんか不思議な気分です。

みなさんも機会があれば，一度試してみてはいかが？

え？マイコンソフトのホーム・ページ？残念ながら，それは今のところありません。

◆XRGB-1発売◆

スキャンコンバーターの新製品「XRGB-1」が，12月15日に発売になりました。すでに買っていただいたかたもいらっしゃるかと思います。ぜひ，感想などお聞かせください。

さて，ここでもう一度，機能をおさらいしておきましょう。

XRGB-1は，ビデオや家庭用ゲーム機の映像信号をアナログRGB信号に変換するものです。



入力端子は，ビデオ端子，S端子，21ピンRGBマルチ端子があり，ビデオデッキやレーザーディスク・プレイヤー，家庭用ゲーム機などを接続することができます。また，同じく入力端子として，15ピンRGB端子があり，ここにはパソコンを接続できます。ただし，パソコンの映像信号は，変換されずにそのまま出力されます。これによって，ビデオやゲーム機と，パソコンを1台のRGBディスプレイで切り替えて使用することが可能になります。

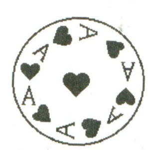
出力端子は15ピンRGB端子が一つ。パソコン用のRGBディスプレイを接続します。また，21ピンから入力された音声を取り出すための，音声出力端子もあります。

価格は26,800円(税別)です。パソコンもゲーム機も持っているかたは，ぜひ1台お求めください。

ありがたいおハガキのコーナー

茨城県・でんじゃらすイコールよしださんからのおたより。

「円形トランプなるものを発見。そろえやすいが，きりにくい。いやはや。」



確か，円形のトランプは私が子どもの頃には，すでにありました。

私も昔，ちょうどこのベーガマぐらいの大きさのトランプを持っていました。これで，「神経衰弱」とかやると，2部屋くらい占領しちゃって，もう大変だったなぁ。今の季節はみんなで集まってトランプ大会なんて，楽しいかもね。

今月号でイラスト採用のかた，「お年玉」ということで，久しぶりにプレゼントをさしあげます。



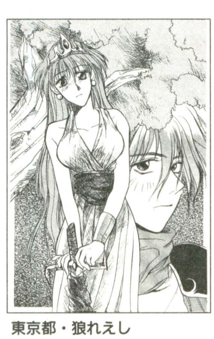
静岡県・麻生やよい
あと，あの人の絵は影の付け方に特徴があるから，それも研究してみては？



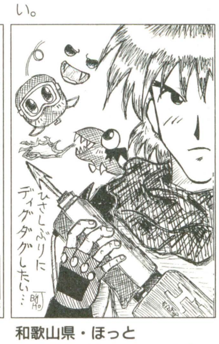
北海道・スーちゃん
つづかなくてもいいです。ところで，ペンネームは本名の横に書くようにしてくださ い。



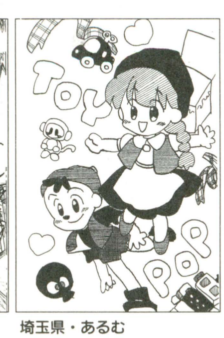
千葉県・紫炎那由他
なんだかなぁ。今年のハガキの傾向はこんなんばっかしでしょうか。求む美しいハガキ。



東京都・狼れえし
お久しぶりです。えーっとこのキャラクターは…なんだっけ？
（ゲームを忘れてる人）



和歌山県・ほっと
ディグダグ？たしか，穴掘ってエイリアンを埋めるやつだ。
（そりゃ平安京…でんがな）



埼玉県・あるむ
新年らしく，元気でさわやかなイラストですね。
（ゲームだと気づかない人）



私のシテオク体験談

よく，知らない間に目覚まし時計を止めてしまう事ってありますよね。僕もよくあるんですが，先日ついに，目覚ましを止めたうえに着替えまでしてしまっていました。着替えた記憶なんてないのに！（学校にはすべりこみセーフでした。ほっ)

岐阜県・(長)さん

あるある～。さすがに，着替えちゃったことはありませんが。私も一応目覚ましは2個しかけてます。 **シテオク度・5**

方言の証言 方言といえば「ぶっ殺す！」の「ぶっ」は，島根のほうの「ぶち(すごいとかそんな感じ)」からきているそうです。どうせ，知っているだろうけど。(埼玉県・トッリメ＝ザビ) 評：少なくとも「ぶち(ぶちトマトとかの)」じゃないよなぁ。「ぶっ殺す」じゃ迫力ないもんね。

電脳インフォメーション

DIC DENNOH VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

A・HAPPY・NEW・YEAR

新年明けましておめでとうございます。これからも「電脳インフォメーション」をよろしくお願い致します。と、お約束のあいさつをしとりますが本当は鬼が大爆笑しています(書いている時点では11月)。さて、1年間このコーナーを担当してきましたが、次回で我々の担当分は終了となります。といってもこのページは無くならないのでご心配なく。まあ内情はともかく、今年最初のインフォメーションいよいよスタートです。（浜）

ちょっと変わった内定手段

前々回では就職活動についておおまかな話をしたけれど、今回はそれに関連して就職内定が決まった生徒の成功秘話を紹介したいと思います。と言っても、普通に就職活動をしてすんなり決まった人たちではなく、ちょっと違った形で就職を内定させた人たちにその時の話を書いていただきました。

話してくれたのは、'キャラクターデザイン本科の森里さんとＫ・Ｉ君のふたりです。

では早速、彼らに聞いてみましょう。

コミュニケーションが功を奏したライター
森里さんの場合

はじめまして、在学中だというのにフリーでライターをしております森里と申します。

えー、と、就職について話せとのことですので、ちょっと卑怯な方法ですが、私の実例を聞いてもらいましょう。

私の場合は、学校の講師の会社でバイトをしたところから始まります。その講師の会社はライターが集まるところで、そこの先生がたと仲よくなり、決められた仕事以外の雑用をこなして、自分の存在をアピールします。すると、暇な時間や食事中などに雑談にまざるようになり、自分がライターを目指していることをしっかり印象づけて、仕事をもらうのです。そうすればリッパなライターのできあがりです。

ちょっとしたことで内定を摑んだプランナー
Ｋ・Ｉ君の場合

早い人は基礎科生のころから準備していたようですが、僕のスタートは少し遅めで、活動らしい活動を始めたのは４月のおわりあたりでした。資料請求をして、説明会に参加して、試験を受けて……。ホント、やることは全部やりました。けど、返信される通知にはすべて〝不採用〟の文字が……(涙)。

就職をあきらめた時期もありました。しかしその後、課題の企画書が先生の目に留まり、先生から「ウチで働いてみないか？」というお言葉を頂くことができたのです。

偶然と幸運に救われて進路が決まった僕ですが……周りの友人たちのように、やっぱり実力で企業から内定をもらいたかったな、というのが正直な気持ちです(苦笑)。

どうでしたか？　こういった就職内定者もいたりするのです。こんなチャンスが巡ってくるのも、ゲームの専門学校ならではといったところでしょう。

でもみなさん、勘違いしないでください。このチャンスは自分から内定をもらうために努力した結果であって、決して黙っていればやってくるものではないのです。何事もまず行動から、ということですね。

今回協力してくれた森里さんとＫ・Ｉ君には、私たち一同心から感謝をしております。おふたりの後に続けられるよう我々も最後まで頑張りたいと思います。

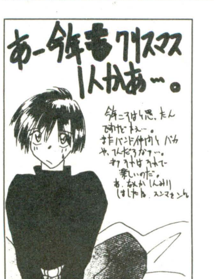
本当にありがとうございました。（Ｔ）

ニューマシン、欲しいな

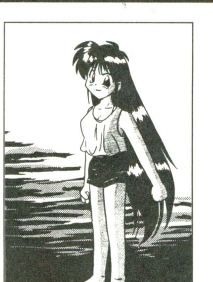
最近のパソコンはすごいねぇ。数年前では考えられないほど高性能になったのに、価格はメチャ安ときたもんだ。オイラが使ってるPC-9801RXは当時何十万円もしたのに、今はさらに性能のいいモノが十万円を切る値段で買えるんだからね。それを考えると新しいのが欲しいところだけど、新製品の出る間隔が短いものだから、いつ・どんなマシンを買えばいいのか……ホント迷ってしょうがないよ。よく、欲しいときが買いどきだって言うけど、後悔しない買い物をするために相場や拡張性を考えて買いないなとは思ってるんだけどね。みんなも買い換えを考えているのなら、慎重に選んだ方がいいよ。（Ｋ）

来月はオイラ達が担当する最後の号なので、メンバーが１年と１ケ月を振り返って感じたことなんかを書かせてもらおうと思っています。最後のたわごとに付き合って下さいな。

◆イラストコーナー◆



▲P.N渡瀬右京さん。進路が決まったそうで、おめでとうございます。このハガキが載るころには、クリスマスも終わってますね。はー、オイラたちもきっと、今年〝も〟ひとりなんだろうなぁ……(涙)。



▲P.Nぶんちょさん。きれいな髪ですねー。海辺にたたずむ少女ってかんじですか。ところで、こういうオリジナルのイラストの場合、みなさんどんなことを考えながら描くのでしょうね。誰か教えて。



▲P.N聖華羅維さん。12才でこれだけ描けるとは……。オイラなんかそのころ何も描けなかったから、ビックリしてます。これからもどしどし描いて、送って下さいな。お待ちしてまーす。（水鏡）

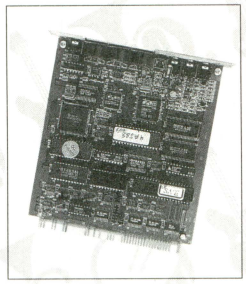
MIDI音源GM/GS

GENERAL MIDI

■ MC-77PCM PC-98シリーズ用GM/GS対応PCM音源搭載MIDIインターフェース

Windowsが走る！32音が奏でる！コーラス&リバーブ・エフェクト搭載本格的MIDI音源ボード

希望小売価格 ¥56,800(税別)



■概要：MPU-PC98IIの上位コンパチなインターフェースに、最新型のPCMチップを搭載して、より華麗で柔らかい音色、より立体的で自然な音場再現を目指して開発されたMIDI音源ボードです。コーラス・リバーブ・エフェクト搭載はもちろん、同時発音数も32音まで拡張されていますので、WindowsからGM/GS対応のミュージックソフト、ゲームソフトのサウンドをとびっきり素敵で華麗な音を楽しむ事が出来ます。また、シンセサイザーや他のMIDI音源をつないでも積極的に楽しめる、充実したインターフェース機能も持っています。■PCM音源部：●音色数：GM/GS対応。コーラス・リバーブ・エフェクト搭載。SC55mkIIの354音色より多い393音色搭載。(楽器225音色、ドラム120音色、エフェクト48音色)●ドラムセット数：10セット(1SFXセット及びCM-64/MT-32セットを含む)●同時発音数：32音 ■インターフェース部：●コンパチビリティ：ローランドMPU-PC98II上位コンパチ。●分解能：MPU-PC98IIの4分音符あたり192に対して480と高性能。●同期：内部クロックまたは、MIDIクロックによる二方式。●I/Oポート、割り込み：切り換え可■入出力：●MIDI：IN1個/OUT2個標準DIN5P●各種：オーディオ OUT/FSK IN、OUT/メトロノーム/3.5φジャック1個

■ MC-55PCMZ PC-98シリーズ用MIDI&FM音源搭載MIDIインターフェース

Windowsが走る！MIDIが奏でる！FM音源でJOYが出来る！何倍も楽しいマルチ音源

希望小売価格 ¥49,800(税別)



■概要：MIDIインターフェースに、GM/GS対応のHiクオリティなPCM音源とFM音源を搭載していますので、GM/GS対応のソフトから、NECのFM音源PC-9801-86/26K対応のソフトまで、簡単にHiFi音で楽しめます。

■PCM音源部：●音色数：GM/GS対応。SC55mkIIの354音色より多い393音色搭載。(楽器225音色、ドラム120音色、エフェクト48音色)●ドラムセット数：10セット(1SFXセット及びCM-64/MT-32セットを含む)●同時発音数：24音●コンパチビリティ：GM完全対応128音色。GS対応、SC55mkII/GPPC-NA/SCC-1Aコンパチ354音色。但し、コーラス&リバーブ・エフェクトは搭載されていません。

■FM音源部：●スーパーステレオ：PC-9801-26K/86対応のモノラルソフトがステレオ音(FM3音＋SSG3音)で楽しめます。また、パソコン本体のPCMやFM音源とぶつからないように、FM音源部の切り離しの機能も付いています。

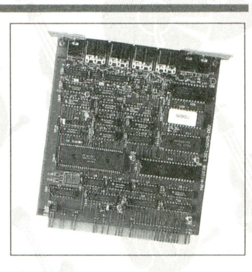
■インターフェース部：MC-77PCMと同等。■入出力：●JOYポート：Dサブ9P●オーディオOUT：3.5φジャック●MIDI：IN/OUT/THRU：ミニDIN5P各1個

名ばかりのMIDIならもういらない。

■ HW-98MIDI-II

徹底的にMIDIなら最高性能の標準インターフェース

希望小売価格 ¥16,800(税別)



■仕様

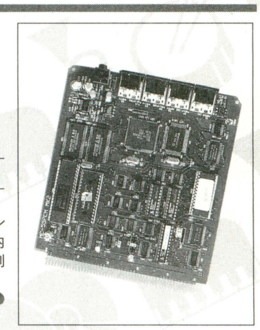
●I/Fタイプ：ローランドMPU-PC98-IIコンパチ●分解能：MPU-PC98-IIの4分音符あたり192に対して480と高性能●同期：内部クロックまたは、MIDIクロックによる二方式●I/Oポート、割り込み設定：切り替え可●FSK IN/OUT/メトロノームOUT 3.5φジャック各1個●MIDI IN 標準DIN5P×1●MIDI OUT 標準DIN5P×3

■ MC-55PCM

GM/GS音源搭載MIDIインターフェース

試してみませんかMIDIの華麗なる音色をSNEのMIDIのスタンダードがここに有ります。

希望小売価格 ¥46,800(税別)



■PCM音源部 MC-55PCMZと同等。

■インターフェース部 ●コンパチビリティ：ローランドMPU-PC98IIコンパチのインテリジェントタイプ。Windowsでも快適に使えます。●同期：内部クロックまたは、MIDIクロックによる二方式●I/Oポート：切り替え可●割り込み設定：切り替え可

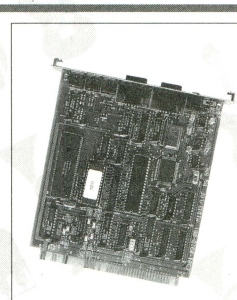
■入出力 ●オーディオOUT：3.5φステレオジャック×1(LINE出力)●MIDI IN：DIN5P 1個●MIDI OUT：DIN5P 3個

■ MIDI-3

FM音源搭載MIDIインターフェース

PCMしかないパソコンなら！FM音源がないパソコンなら！JOYで対戦したいならMIDI-3を選んで正解！

希望小売価格 ¥29,800(税別)



■FM音源部

●スーパーステレオ：PC-9801-26K/86対応のモノラルソフトもステレオ音(FM3音＋SSG3音)で楽しめます。また、パソコン本体のPCMやFM音源とぶつからないように、FM音源部の切り離しの機能も付いています。●デュアルJOY：Dサブ9Pのジョイスティックポートが2個付いていますので、対戦ゲームも楽しめます。アナログ式でも楽しめます。

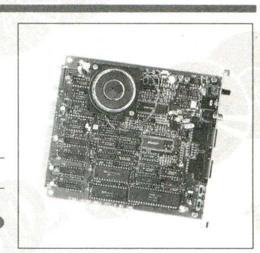
■インターフェース部：MC-55PCMZと同等。

■ JOY-2

FM音源搭載ジョイスティックインターフェース

FM音源で徹底的に楽しむなら！JOYで対戦したいなら！JOY-2を選べば予算が楽々！

希望小売価格 ¥16,800(税別)



■仕様

●スーパーステレオ(MIDI-3と同等)●デュアルJOY●スーパーEMS●サウンドBIOS搭載●ボード上スピーカー搭載(ボリューム付)

■ MS-3000 マルチメディアに最適、ミキシング機能付。

■仕様

●定格最大出力：30W×2●スピーカー：3.5インチHiFiフルレンジ(センタードームツイター付)×2●サイズ/重量(右側用)：W119×D114×H204mm/998g●サイズ/重量(左側用)：W119×D114×H146mm/726g●設置方法：14から20インチのモニターのサイドに吊り下げ式。(据え置き可)●LINE IN(A)/LINE IN(B)●AUX OUT/ヘッドフォン：3.5φステレオ各1●BASS：低音部の量感を好みの量にセット出来ます。●MIXER：LINE INのAだけ鳴らしたり、Bだけ鳴らしたり、AとBを好みのミックス量で鳴らしたり出来ます。●VOLUME：音量調節●防磁対策済



安いだけのスピーカーならもういらない!! 魂を揺さぶるHiFi 30W×2

希望小売価格 ¥16,800(税別)

株式会社 エス・エヌ・イー
〒301 茨城県龍ヶ崎市佐貫町1116-1
TEL.0297-65-0805(代表)/FAX.0297-65-0809

各種MIDIケーブルも用意しています。

10th ANNIVERSARY

おかげさまで、創立10周年を迎えることができました。これからも末長くよろしくお願いいたします。

SNE

■ MIDIセット

SNE10周年の特別企画として、パソコンにつなげるだけでMIDIのHiFi音が楽しめる、MIDIセットをスペシャルプライスにて、期間限定でご用意致しました。

MIDIを楽しむスペシャルセット

■RS-232Cで楽しむ基本セット
●MC-6600ハッピーセット1―――――― 特別価格￥36,800
(MC-6600＋IFケーブル＋MSP-2G)

■インテリジェントインターフェースで楽しむ本格セット
●MC-6600ハッピーセット2―――――― 特別価格￥49,800
(MC-6600＋HW-98MIDIII＋MIDIケーブル＋MSP-2G)

■ゲームからDTMまで楽しむマルチなセット
●MC-6600ハッピーセット3―――――― 特別価格￥59,800
(MC-6600＋MIDI-3＋MIDIケーブル＋MSP-2G)

■本格的DTMの基本セット
●DTM-55PCM―――――― 特別価格￥49,800
(MC-55PCM＋MS-3000＋GINGA-KANA-PLUS)

■ゲームフリークの為のマルチなDTMセット
●DTM-55PCMZ―――――― 特別価格￥59,800
(MC-55PCMZ＋MS-3000＋GINGA-KANA-PLUS)

■研ぎ澄まされた耳に贈るエクセレントなDTMセット
●DTM-77PCM―――――― 特別価格￥69,800
(MC-77PCM＋MS-3000＋GINGA-KANA-PLUS)

■ MC-6600

RS-232Cインターフェース付
GM/GS対応MIDI音源モジュール

**リバーブ&コーラス・エフェクト搭載なのに
とってもコンパクトな270g**

希望小売価格￥49,800(税別)



■PCM音源部 ●GM/GS対応。SC55mkIIの354音色より多い393音色搭載。(楽器225音色、ドラム120音色、エフェクト48音色)MC-55PCM/55PCMZのPCM音源にリバーブ&コーラス・エフェクトを追加搭載してあります。
■入出力 ●LINE OUT 3.5φステレオジャック●PHONE OUT:3.5φステレオジャックボリューム付●MIDI IN/THRU:ミニDIN5P●RS-232Cインターフェース:ミニDIN8P各1個

■MSP-2G PC-98シリーズ用アンプ付ステレオスピーカーシステム

**HiFiなのに手のひらサイズ220g
世によく有る安物ではありません!**

希望小売価格￥9,800(税別)



●パソコンから電源が供給されますので、ノートパソコンに使えば持ち運びで使えます。●ステレオヘッドフォンがボリューム付で使えます。●デスクトップパソコンで使っても手のひらサイズで場所を取りません。●SNEの特製スピーカーを搭載していますのでとっても澄んだ音がします。

本物の音源をお届けします。

■ MIDI-1

**PC-9801NOTE用FM音源搭載
インテリジェントMIDIインターフェース**

希望小売価格￥39,800(税別)



■対応機種
●NEC PC-98ノートパソコン/EPSON互換機●110P標準拡張I/Oコネクタ搭載機種
■FM音源部仕様
●スーパーステレオ:PC-9801・26K/86対応のモノラルソフトがセパレーション豊かなHiFiステレオ音(FM3音＋SSG3音)で楽しめます。●JOYポート付・割り込み設定切り替え可・ステレオヘッドフォンアンプ付●HiFiスピーカー搭載
■MIDIインターフェース部仕様
●MIDI-98NOTEと同等。

■ MIDI-98NOTE

PC-9801NOTE用インテリジェントMIDIインターフェース

最高性能MIDIインターフェースNOTE版

快適Windows対応

希望小売価格￥26,800(税別)



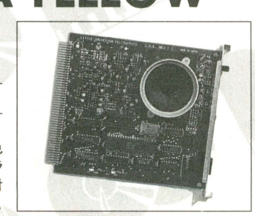
■仕様
●I/Fタイプ:ローランドMPU-PC98上位コンパチ●分解能:MPU-PC98の4分音符あたり192に対して480と高性能。●同期:内部クロックまたは、MIDIクロックによる二方式。●I/Oポート切り替え可●割り込み切り替え可●入出力:IN、OUT、THRU各1個(ミニDIN5Pタイプ)、メトロノームOUT1個(3.5φミニジャック)

■ LITTLE ORCHESTRA FELLOW

PC-9801/9821用HiFiステレオFM音源

スロットに入れるだけでHiFi音

希望小売価格￥16,800(税別)



■特長
●SNEの特別設計のHiFiスピーカーを搭載していますので、鮮明な音色を、スロットに入れるだけで楽しめます。●PC-9801-26K/86対応のモノラルソフトがセパレーション豊かなHiFiステレオ音で楽しめます。●MSX対応のジョイスティックをつないで楽しめます。また、アナログJOYも楽しめます。

■ GINGA-PRO

マクロ機能付キーボードプロフェッショナル仕様

希望小売価格￥50,000(税別)

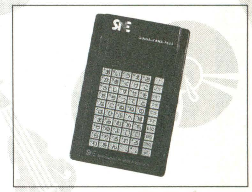


■仕様
●プロフェッショナル仕様:高耐久性のメカニカルキースイッチ、金属フレーム、消えにくい印刷文字、打ちやすい形状、高機能搭載など業務用として最適な仕様となっています。●10キーマクロ機能:GINGA-PRO上の23個×6ページ、合計138個のキーの何れにでも、64文字まで簡単に登録し再生出来ます。つまり、1個のキーを押すだけで最大64文字を一度に打出せます。●フルキーボードマクロ機能:フルキーボード上の99個のキーの何れにでも、64文字まで登録し再生出来ます。●バックアップ機能:登録したデータは自動的にバックアップされます。●ジョイスティックインターフェース機能:MSX/アタリ仕様(Dサブ9P)用のジョイスティックがプログラマブルで使用出来ます。●寸法、重量:116×192×42mm 465g

■ GINGA-KANA-PLUS

小さな巨人、マルチファンクションなMINIキーボード

希望小売価格￥25,000(税別)

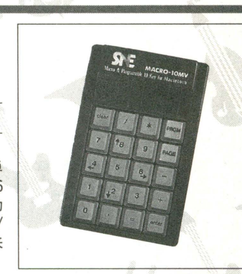


■仕様
●150×97×26mm、182gの10キーサイズでフルキーボードのように使えます。●カナ入力しやすいように"アイウエオ"順で配列されています。●カナの小文字が簡単に入力出来ます。●アルファベットも簡単に入力出来ます。●入力確認用に音が出せます。●プログラマブルジョイスティックインターフェース機能が付いています。

■ MACRO-10V

ゲームの達人、マクロ機能付10キー

希望小売価格￥16,800(税別)



■機能
●10キーマクロ機能:MACRO-10V上の19個のキーの何れにでも、簡単に16文字まで登録再生出来ます。つまり、1個のキーを押すだけで最大16文字を一度に打ち出せます。●バックアップ機能:登録したデータは自動的にバックアップされます。●ジョイスティックインターフェース機能:MSX/アタリ仕様(Dサブ9P)用のジョイスティックがプログラマブルで使用出来ます。●寸法、重量150×97×26mm、192g

全国通販 パソコン・周辺機器 インパクト IMPACT!

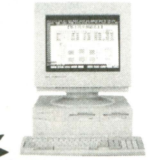
秋葉原本店 ☎03-5294-3741
年中無休 AM10：00〜PM7：00

三ノ輪支店 ☎03-5811-5631
日祭休 AM10：00〜PM7：00

限定 お買得！インパク特価!!

数に限りがありますので、品切れの際はご了承下さい。

NEC PC-9801BX4/U2



59% OFF 標準価格 ¥98,000

¥39,800

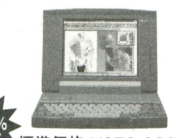
NEC PC-9821Cx2/S15B (JL)



57% OFF 標準価格 ¥328,000

¥138,800

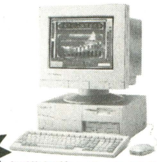
NEC PC-9821Ne3/3 (EXCEL)



51% OFF 標準価格 ¥378,000

¥185,000

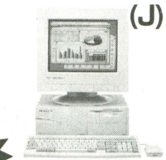
NEC PC-9821Xs/U7W



83% OFF 標準価格 ¥348,000

¥58,800

NEC PC-9821Xe10/C4 (J)



58% OFF 標準価格 ¥218,000

¥89,800

EPSON 486ME1LM



65% OFF 標準価格 ¥278,000

¥95,000

Apple Performa588 スペシャルセット



¥148,000

Apple Performa5210



¥169,800

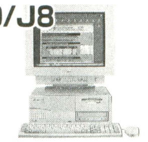
Apple Performa6210 スペシャルセット



¥199,800

PC-98

NEC PC-9821Xb10/J8



標準価格 ¥198,000

特価 ¥139,800

NEC	PC-9821Xa10/K8	¥268,000 →	¥190,500
	PC-9821Xa10/K12	¥298,000 →	¥211,500
	PC-9821Xa12/K8	¥348,000 →	¥247,000
	PC-9821Xa12/K12	¥398,000 →	¥282,500
	PC-9821Xa13/K12	¥398,000 →	¥282,500
	PC-9821Xa13/K16	¥448,000 →	¥318,000
	PC-9821Xt13/K12	¥620,000 →	¥440,000

NEC PC-9821V7/C4KA・B



標準価格 ¥218,000

特価 ¥145,500

NEC	PC-9821V7/S5KA	¥238,000 →	¥159,800
	PC-9821V7/S5KB	¥238,000 →	¥159,800
	PC-9821V7/S5KZ (CRTなし)	¥198,000 →	¥130,800
	PC-9821V7/S7KA	¥288,000 →	¥195,500
	PC-9821V7/S7KB	¥288,000 →	¥195,500
	PC-9821V10/S5KC	¥325,000 →	¥221,800
	PC-9821V10/S5KD	¥325,000 →	¥221,800
	PC-9821V10/S7KA	¥315,000 →	¥214,800
	PC-9821V10/S7KB	¥315,000 →	¥214,800
	PC-9821V10/S7KC	¥375,000 →	¥257,500
	PC-9821V10/S7KD	¥375,000 →	¥257,500

NEC PC-9821V10/S5KA・B



標準価格 ¥265,000

特価 ¥178,800

NEC	PC-9821Cb3/TA	¥298,000 →	¥211,500
	PC-9821Cb3/TB	¥298,000 →	¥211,500
	PC-9821Cx3/S5TA	¥378,000 →	¥268,000
	PC-9821Cx3/S5TB	¥378,000 →	¥268,000
	PC-9821Cx3/S7MA	¥458,000 →	¥325,000
	PC-9821Cx3/S7MB	¥458,000 →	¥325,000
	PC-9821Nd2/5	¥268,000 →	¥190,000
	PC-9821Ne3/5	¥298,000 →	¥211,500
	PC-9821Nb7/D5	¥358,000 →	¥254,000
	PC-9821Nb7/5	¥398,000 →	¥258,000
	PC-9821Nb7/C8	¥448,000 →	¥318,000
	PC-9821Na7/H5	¥458,000 →	¥288,000
	PC-9821Na7/H7	¥498,000 →	¥318,000
	PC-9821Na9/H8	¥620,000 →	¥440,000
	PC-9821Na12/H10	¥690,000 →	¥489,800
	PC-9821Lt2/3A	¥378,000 →	¥179,800
	PC-9821Lt2/3D	¥328,000 →	¥199,800
	PC-9821Lt2/7A	¥428,000 →	¥219,800
	PC-9821Na7/H3	¥570,000 →	¥317,800
	PC-9821Na7/HC7	¥660,000 →	¥355,000
	PC-9821Nd2/3	¥338,000 →	¥181,000
	PC-9821Ne3	¥318,000 →	¥184,000
	PC-9821Nx/3	¥468,000 →	¥248,000
	PC-9821Nx/C7	¥560,000 →	¥284,000

FAX でのお見積りも OK！
03-5294-3744
迄お気軽に!!

CRT

NEC PC-KM153R



標準価格 ¥69,800

特価 ¥42,500

NEC	PC-KM154	¥99,800 →	¥77,500
	PC-KM153R2	¥69,800 →	¥54,000
	PC-KM173R2	¥118,000 →	¥91,500
	PC-KM174	¥178,000 →	¥138,000
	PC-TM151	¥79,800 →	¥56,800
飯山	MF-8515E Ⅱ	¥39,800 →	¥37,500
	MF-8517E	¥69,800 →	¥60,800
	MF-8615E	¥49,800 →	¥44,000
	MF-8617E	¥79,800 →	¥69,500
	MF-8617ES	¥84,800 →	¥74,000
	MT-8617ES	¥113,000 →	¥94,000
	MT-8617E	¥108,000 →	¥90,000

三菱 RD-17GX



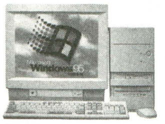
標準価格 ¥128,000

特価 ¥88,800

三菱	RD-15G	¥59,800 →	¥38,800
	RD-17G2	¥190,000 →	¥94,800
ロジテック	LCM-17	¥99,800 →	¥65,000
	LCM-17DX	¥128,000 →	¥92,500
	LCM-15EX	¥49,800 →	¥36,500
αデータ	ACM-517	¥94,800 →	¥62,000
	ACM-515	¥56,800 →	
TAXAN	EV151	¥74,800 →	¥41,000
SONY	CPD-17SF8	¥99,800 →	¥76,000
	CPD-15SF8	¥64,800 →	¥49,800
ICM	LS-2815FN	¥54,800 →	¥35,500
	LS-2617FN2	¥119,800 →	¥55,500
	RS-T770N	¥99,800 →	¥73,000
TEAC	DM-71F	¥99,800 →	¥62,000
	DM-51F Ⅱ	¥49,800 →	¥37,000
エレコム	HRM-15	¥79,800 →	¥36,500
	HRM-17G	¥99,800 →	¥64,500
NANAO	FlexScan52F	¥120,000 →	¥88,000
	FlexScan56T・S	¥220,000 →	¥122,000
	FlexScan54T	¥150,000 →	¥106,800

EPSON

EPSON VM513SS17



オープン・プライス

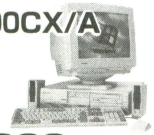
特価 ¥363,800

EPSON	VS466RI -mobilio-	¥288,000 →	¥206,000
	VS466R -mobilio-	¥248,000 →	¥177,500
	VN512ST -Vividy Note-	¥618,000 →	¥444,800
	VN590ST -Vividy Note-	¥538,000 →	¥385,000
	VN575ST -Vividy Note-	¥458,000 →	¥327,800
	VN575SD -Vividy Note-	¥398,000 →	¥286,000
	VM513S -Vividy Tower	オープンプライス→	¥297,800
	VM513SX -Vividy Tower-	オープンプライス→	¥297,800
	VT513S	¥458,000 →	¥327,800
	VT510S	¥358,000 →	¥256,000
	VD513S	¥438,000 →	¥313,500
	VD510S	¥318,000 →	¥227,500

FAX でのお見積りも OK！
03-5811-5634
迄お気軽に!!

DOS/V

TOSHIBA BREZZA 5100CX/A



標準価格 ¥228,000

特価 ¥177,800

TOSHIBA	BREZZA 5100CX/B モデル	¥238,000 →	¥190,500
	BREZZA 5100CX/C モデル	¥268,000 →	¥208,800
	GT4755M9	¥318,000 →	¥246,000
	GT4755A9	¥248,000 →	¥193,000
	GR0908SW	¥448,000 →	¥346,800
	GR0908TW	¥498,000 →	¥385,500
	GR0758SW	¥398,000 →	¥305,000
	GR0758SA	¥428,000 →	¥327,800
	GR0758TW	¥438,000 →	¥335,500
	SS5755TW	¥368,000 →	¥278,800

COMPAQ PRESARIO 7170 + 15"CRT



オープン・プライス

特価 ¥159,800

COMPAQ	PRESARIO5526	オープンプライス→	¥158,000
	PRESARIO9542	オープンプライス→	¥198,000
	CONTURA410C バリューモデル	オープンプライス→	¥125,000

FUJITSU FMV DESKPOWER C



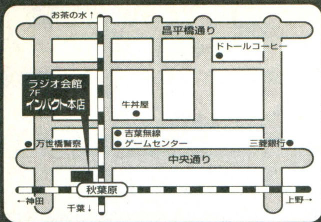
標準価格 ¥228,000

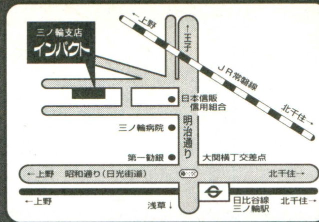
特価 ¥173,800

FUJITSU	FMV DESKPOWER CV	¥288,000 →	¥217,000
	FMV DESKPOWER S	¥248,000 →	¥198,000
	FMV DESKPOWER SX	¥328,000 →	¥255,000
	FMV DESKPOWER H	¥398,000 →	¥310,000
	FMV DESKPOWER T	¥458,000 →	¥366,000
	FMV DESKPOWER T MO	¥518,000 →	¥414,000
IBM	2605-7FD	オープンプライス→	¥273,500
	2605-7FE	オープンプライス→	¥311,000
	2605-7FQ	オープンプライス→	¥377,500
	2431-YD0	オープンプライス→	¥159,800
	2431-YD1	オープンプライス→	¥188,000
	2431-YDW	オープンプライス→	¥273,000
SHARP	AV1/590CD	¥500,000 →	¥389,000
	AV1/575CD	¥400,000 →	¥298,000
Panasonic	CF-32GP	¥318,000 →	¥162,800
	CF-32AP	¥378,000 →	¥263,800
	CF-41FS	¥398,000 →	¥275,000
AIWA	PC-MT575	¥298,000 →	¥177,000

掲載の価格は12月12日現在のものです
最新の価格は☎でお問い合わせ下さい

IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT!





秋葉原本店 〒101 東京都千代田区外神田1-15-16ラジオ会館7F
TEL.03-5294-3741 FAX.03-5294-3744
振込先 東京シティ信用金庫 秋葉原支店(普)540003インパクト

三ノ輪支店 〒116 東京都荒川区東日暮里1-13-16サンワードパレス
TEL.03-5811-5631 FAX.03-5811-5634
振込先 第一勧業銀行 三ノ輪支店(普)1497354インパクト

現金書留 書留到着後、即商品発送又は発注の手配となります。

分割払い クレジット用紙をお送り致しますので、ご記入・ご捺印の上返送して下さい。契約完了後商品発送の手配となります。

代金引換発送 商品到着時に、代金をお支払い下さい。(但し、別途手数料がかかります。)
また、未成年の方はご両親の承諾が必要となります。

周辺機器

スキャナ

EPSON GT-5000WINP・WINS



標準価格 ¥59,800
特価 ¥39,800

EPSON	GT-8500WIN	¥99,800 →	¥68,800
	GT-9000WIN	¥148,000 →	¥106,800
HP	ScanJet4C (NEC)	¥148,000 →	¥101,800
キャノン	IX-4025	¥49,800 →	¥33,000
NEOS	NSF-600CL2/W	¥74,800 →	¥39,800
	NSF-1200SP/W	¥118,000 →	¥84,500
	NSF-1200CL2/W	¥118,000 →	¥96,800
	NSF-1200CMB/W	¥158,000 →	¥122,800
	NSF-800CMB/W	¥138,000 →	¥102,800
	NSF-800SP/W	¥94,800 →	¥63,500
	NS-801CL-01	¥39,800 →	¥21,800
αデータ	ASC-1200L	¥49,800 →	¥36,000
	ASC-600N	¥39,800 →	¥28,800
オムロン	HS-400	¥74,800 →	¥56,800
メルコ	CBN-S	¥44,800 →	¥35,500
	CBN-MS	¥12,000 →	¥9,800

プリンタ

Canon BJC-35V



標準価格 ¥54,800
特価 ¥29,500

キャノン	BJC-210J	¥29,800 →	¥23,000
EPSON	BJ-30V	¥39,800 →	¥19,800
	BJC-400J	¥59,800 →	¥31,800
	BJC-600J	¥79,800 →	¥47,500
	LBP-A309G2	¥298,000 →	¥210,000
	LBP-A404F	¥118,000 →	¥82,000
	LBP-A405Jr	¥89,800 →	¥65,000
	LBP-B406G2 (トナー付)	¥214,800 →	¥155,800
	LBP-730	¥248,000 →	¥175,800
	LBP-720	¥198,000 →	¥147,000
	LBP-450	¥198,000 →	¥147,000
	LP-8500	¥268,000 →	¥194,800
	LP-8200	¥188,000 →	¥136,800
	LP-1700	¥108,000 →	¥78,500
	MJ-1100	¥79,800 →	¥58,000
	MJ-5000C	¥198,000 →	¥129,800
EPSON	MJ-3000CU+カラーUPグレード	¥148,000 →	¥106,800
	MJ-3000CU	¥128,000 →	¥92,000
	MJ-500C	¥49,800 →	¥28,800
	MJ-800C	¥79,800 →	¥47,000
	MJ-900C	¥108,000 →	¥69,800
	VP-1100	¥79,800 →	¥44,500
	VP-600	¥74,800 →	¥47,000
	VP-870	¥99,800 →	¥72,500
アルプス	MD-2000J	¥79,800 →	¥58,800
HP	LaserJet5L	¥69,800 →	¥47,800
	HP DeskJet1200C	¥188,000 →	¥135,000

NEC PICTY 400



標準価格 ¥89,800
特価 ¥64,800

NEC	PC-PR820/3	¥160,000 →	¥115,000
	PICTY110R	¥49,800 →	¥24,800
	PICTY180	¥64,800 →	¥33,800
OKI	MICROLINE JET300	¥49,800 →	¥36,500
	MICROLINE 400CL	¥98,000 →	¥71,800
	MICROLINE 400PS II	¥138,000 →	¥101,000
FUJITSU	XJ-500	¥49,800 →	¥31,800
Brother	P-TOUCH PC	¥39,800 →	¥30,800

プロッタ

ローランドDG	DXY-1150	¥128,000 →	¥95,000
	DXY-1250	¥158,000 →	¥117,500
	DXY-1350	¥198,000 →	¥147,500
	GRX-3500	¥395,000 →	¥293,800
	GRX-4500	¥495,000 →	¥368,500
	PNC-950	¥370,000 →	¥275,500
	PNC-1200	¥690,000 →	¥513,500
	PNC-5000	¥590,000 →	¥438,000
グラフテック	FP-8200	¥690,000 →	¥472,000
	FP-8300	¥520,000 →	¥371,800
	FP-9100	¥840,000 →	¥560,000
	FP-9200	¥640,000 →	¥426,800
	GX-3100	¥945,000 →	¥630,000
	MP-5300	¥198,000 →	¥141,800
HP	デザインジェット250C (A1)	¥378,000 →	¥264,800
	デザインジェット250C (A0)	¥528,000 →	¥369,800
	デザインジェット230 (A0)	¥428,000 →	¥299,800

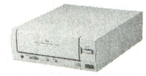
HP デザインジェット230 (A1)



標準価格 ¥278,000
特価 ¥198,000

CD-ROM

ICM CD-605C-N

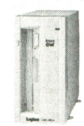


標準価格 ¥44,800
特価 ¥33,500

ロジテック	LPD-650	¥118,000 →	¥83,800
	LCD-600	¥54,800 →	¥41,800
	SCD-430	¥28,000 →	¥21,800
ICM	CD-660S-X	¥24,800 →	¥20,000
	CD-910S-X	¥39,800 →	¥33,000
	PDR-650-N	¥118,000 →	¥70,800
メルコ	CDS-4ES	¥24,800 →	¥19,800
	CDI-6FB	¥39,800 →	¥31,800
I・Oデータ	CDI-4FB	¥19,800 →	¥15,800
	CDG-TX4A	¥29,800 →	¥23,500
	CDG-AB4	¥25,800 →	¥21,500

MO

Logitec LMO-480H



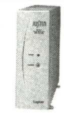
標準価格 ¥89,800
特価 ¥61,000

ロジテック	LMO-450H	¥95,000 →	¥65,500
	LMO-400	¥83,000 →	¥49,500
ICM	PMO-230L-X	¥64,800 →	¥48,500
	IMO-230-N	¥69,800 →	¥52,000
I・Oデータ	RM-MO230F-L	¥69,800 →	¥55,800
メルコ	MON-230	¥120,000 →	¥79,800
	MOS-E230NS	¥59,800 →	¥47,800

全品新品、安心のメーカー保証付!!

HDD

Logitec SHD-BA1000M



標準価格 ¥62,000
特価 ¥38,800

ロジテック	SHD-BA2000M	¥122,000 →	¥82,500
	SHD-BA2000U	¥123,000 →	¥76,000
	SHD-BA1000U	¥68,000 →	¥34,500
	SHD-BA540M	¥40,000 →	¥28,800
	SHD-BA540U	¥36,000 →	¥23,500
ICM	RX-540CIN	¥35,800 →	¥28,500
	RX-1000-CIN	¥49,800 →	¥39,500
メルコ	DSC-526N	¥34,800 →	¥27,800
	DSC-1024N	¥48,000 →	¥37,800
	DSC-2048N	¥99,800 →	¥78,800
エレコム	EHD-1000VG-98	¥69,800 →	¥45,500
	EHD-500VG-98	¥44,800 →	¥31,000
I・Oデータ	HDS-540M/98	¥35,500 →	¥28,800
	HDS-1G/98	¥49,000 →	¥39,500

FDD

α DATA AD-F35SR



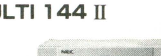
標準価格 ¥24,000
特価 ¥12,800

ロジテック	SFD-332M	¥34,800 →	¥18,500
	LFD-331	¥29,800 →	¥16,500
	SFD-32J	¥29,800 →	¥15,000
	LFD-51	¥29,800 →	¥21,000
αデータ	AD-F35WR	¥38,000 →	¥19,800
	AD-F35WG	¥29,800 →	¥18,500
THK	FD-532	¥39,800 →	¥27,000
	FD-501	¥21,800 →	¥16,000
	FD-502	¥33,800 →	¥25,500
エレコム	FDD535M14	¥49,800 →	¥31,500

モデム

オムロン	ME2814B II	¥29,800 →	¥23,800
	ME1414 VB II	¥29,800 →	¥19,500
	ME1414B II	¥22,800 →	¥14,500
サン電子	MS288EF (M)	¥26,800 →	¥22,000
	MS288AFpro (M)	¥34,800 →	¥26,800
	MS288CF	¥39,800 →	¥31,500
	MS144AVF2	¥29,800 →	¥20,800
	MS144AF	¥21,800 →	¥12,500
	MS144CF-A	¥36,800 →	¥29,800
マイクロコア	MC14400VX	¥26,800 →	¥18,500
	MC144FC5	¥26,800 →	¥18,500
	MC288XL II	¥33,800 →	¥26,000
	MC144PC	¥24,800 →	
アイワ	PV-BFV144	¥28,800 →	¥18,000
	PV-PFV144 HN	¥28,800 →	¥18,000
	PV-JF288W	¥39,800 →	¥28,800
	PV-BF288M2WW	¥33,800 →	¥24,500
	PV-AF288	¥42,800 →	¥31,800
	PV-PF288	¥37,800 →	¥27,500
	PV-AFV144M2WW	¥27,800 →	¥20,500
	PV-BF144M2	¥19,000 →	¥13,800
TDK	DF1414EX	¥28,800 →	¥21,800
	DF2814BX	¥38,800 →	¥29,800

NEC COMSTARZ MULTI 144 II



標準価格 ¥19,800
特価 ¥13,800

NEC	COMSTARZ MULTI 288	¥29,800 →	¥23,500
ロジテック	LFM-288BS	¥29,800 →	¥22,000
	LFM-144BS	¥15,800 →	¥11,800
	LPM-FM288	¥38,000 →	¥29,800
ICM	MX-288B-PC	¥34,800 →	¥26,000
I・Oデータ	DFM-288	¥29,800 →	¥23,800
	PC-FM144	¥24,800 →	¥17,500
SONY	SMD-V340W	¥39,800 →	¥26,800
	SMD-V341W	¥69,800 →	¥44,800

YAMAHA CBX-80 (D/M/W)
標準価格 ¥83,000
特価 ¥64,800



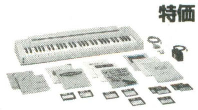
Roland ミュージ郎5500
標準価格 ¥63,000
特価 ¥49,800



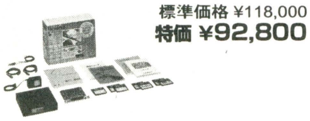
YAMAHA CBX-50 (D/M/W)
標準価格 ¥63,000
特価 ¥48,800



Roland ミュージ郎 SK-50
標準価格 ¥75,000
特価 ¥58,800



Roland ミュージ郎8800Pro (98)
標準価格 ¥118,000
特価 ¥92,800



Roland ミュージ郎 XP-10
標準価格 ¥79,800
特価 ¥62,500



Roland ミュージ郎8800
標準価格 ¥89,800
特価 ¥70,500



Roland ミュージ郎 BOARD II
標準価格 ¥63,000
特価 ¥48,800



コンピュータミュージック

ローランド	ミュージ郎8800Pro (DOS/V)	¥120,000 →	¥94,500
	ギタ次郎II GC	¥69,800 →	¥55,500
	ギタ次郎II GK	¥59,800 →	¥47,500
	ハンディスタジオ PMA	¥55,000 →	¥42,800
	ミュージ郎録音スタジオ	¥98,000 →	¥76,500
	ミュージ郎88Pro	¥99,800 →	¥113,800
	ビデオくん	¥49,800 →	¥77,500
	SCP-55	¥29,800 →	¥38,800
	S-MPU/PC	¥33,000 →	¥23,800
	S-MPU/AT	¥19,800 →	¥26,000
	MPU-PC98 II	¥29,800 →	¥15,500
	PC-180	¥29,800 →	¥23,500
	MA-5P	¥11,000 →	¥8,800
	SC-88	¥89,800 →	¥68,800
	SC-88VL	¥69,000 →	¥53,500
ヤマハ	SC-55mk II	¥55,000 →	¥42,500
	MU80	¥69,000 →	¥54,000
	MU50	¥52,000 →	¥40,800
	MU5	¥29,000 →	¥22,800
	MU5-K	¥35,000 →	¥27,000
	CBX-K1	¥15,800 →	¥12,500
	CBX-KiW	¥63,000 →	¥49,000

**秋葉原ラジオ会館7Fにて店頭販売も行っています。
在庫をご確認の上お気軽にご来店下さい。**

IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT!


アイ・ツーお正
あけましておめでとうございます！今年も宜しくお願い申し上げます。
IBM Think Pad 230Cs
(シンクパッド・230シーエス)
+8MB増設メモリ
●B5より小さいA5ファイルサイズのサブノート
●小さくてもカラー表示256色、PCM音源内蔵で表現力
●PCカード・スロットを装備、多彩な拡張が可能
●美しくて見やすい、7.8インチデュアルスキャンSTNカラー液晶
●小さくても高性能CPU486SX-33MHz、ハードディスク260MB
CPU……486SX-33MHz
メモリ……4MB
HDD……260MB
7.8DSTNカラー、PCM音源
80% OFF
定価¥398,00+8Mメモリ¥89,00 合計¥487,000を
¥99,800
分割払い 24回×¥4,574/36回×¥3,263
Think Pad 530Cs(2605-7FE) ……… ¥278,000
Think Pad 530Cs(2605-7FK) ……… ¥368,000
Think Pad 701Cs(2639-5SM/5SW) … ¥279,800
PC-9821V7/S5K
バリュースター
●CRT15′とすぐに役立つお便利ソフトとSet
●Windowsの95or3.1を選択できる
●Pentium75/メモリ8MB/850MBハードディスク
●MPEG再生機能、ステレオPCM音源のマルチメディア
●プラグ&プレイ対応の安心設計
●超便利な各種実用ソフトをプリインストール
CPU……Pentium 75MHz
メモリ……8MB
HDD……850MB
4倍速CD-ROM/15インチモニター
定価¥218,000
¥158,800
クレジット支払い 24回×¥7,496/36回×¥5,193
PC-9821V7/S7K ………… 定価¥288,000→¥198,000
PC-9821V1C/S5KA・B … 定価¥265,000→¥182,800
PC-9821V1C/S7KA・B … 定価¥315,000→¥216,000
Performa6210
スペシャルセット
●本体+カラースタイルライター2200をワンパッケージ
●ステレオスピーカーを内蔵した15インチCRT
●総合ソフトクラリスワークスをはじめソフトウェアの強化
●デスクトップ並みの拡張機能
●すぐ使えるオールインパソコン
CPU……Power PC603(75MHz)
メモリ……16MB
HDD……800MB
4倍速CD-ROM/15インチ一体型
定価¥OPEN
¥219,800
クレジット支払い 24回×¥10,376/36回×¥7,188
Performa 6210 ……………………… ¥168,000
Performa 5220(800MBモデル) …… ¥228,000
Performa 5220(500MBモデル) …… ¥249,800
ViVidy TOWER
VM513SXモデル
●Pentium-133MHz/16MBメモリを標準
●パイプラインバーストSRAM256KB/EDOメモリをサポート
●28800bps FAXモデム・通信ソフトもインストール
●PC初の4倍速4連装CDチェンジャー搭載
●1.2GBの大容量ハードディスク
CPU……Pentium 133MHz
メモリ……16MB
HDD……1.2GB
4倍速4連装チェンジャー/
28800bps モデム
定価¥OPEN
¥299,800
クレジット支払い 24回×¥14,153/36回×¥9,804
VM513SXSS17(17インチモニター付) … ¥368,000
FMV Desk Power-C
●大画面15インチステレオスピーカー内蔵ディスプレイ
●ボイス機能高速FAXモデムで簡単通信
●ひとクラス上のPentium90MHzで快適
●人気ワープロが選べるのはDesk Powerならでは！
●表計算/カラオケ通信/ゲーム/年賀状ソフトなど圧倒的なソフト！
CPU……Pentium90MHz
メモリ……8MB
HDD……635MB
4倍速CD-ROM/一体型15インチ
14400bps FAXモデム
定価¥228,000
¥189,800
クレジット支払い 24回×¥8,261/36回×¥5,722
Desk Power-CV‥定価¥288,000→¥258,800
Desk Power-S ‥‥定価¥248,000→¥218,800
Desk Power-SX‥定価¥328,000→¥298,800
Desk Power-H ‥‥定価¥398,000→¥348,800
Desk Power-T ‥‥定価¥458,000→¥398,800
WOODY PD
CF-32GPモデル
●DX4-100MHz/8MBメモリ搭載
●パソコンしながらテレビ、ビデオも見られるAV機能
●ボタンひとつで画像取込みAVキャプチャー機能
●PDドライブ(650MBの大容量/4倍速CD-ROM)搭載
●14400bps FAXモデムを内蔵/すぐ使える21本の内蔵ソフト
CPU……Am486 DX4-100MHz
メモリ……8MB
HDD……540MB
PDドライブ/15インチ一体型AV機能
定価¥318,000
¥168,800
クレジット支払い 24回×¥7,700/36回×¥5,494
CF-32FP(Pentium100モデル)
…………………… 定価¥378,000→¥278,000
Mebius メビウスノート
AVI-575CD/95モデル
●11.3型TFT/800×600のSVGA-65536色
●メモリは16MBを装備、最大64MBのデスクトップ並み
●4倍速CD-ROMを内蔵/ステレオサウンド機能
●Pentium75MHz/32ビットPCIグラフィックアクセラレータ
●光通信インターフェースで「ザウルス」とデータ通信OK！
CPU……Pentium 75MHz
メモリ……16MB
HDD……540MB
4倍速CD-ROM
定価¥400,000
¥328,000
クレジット支払い 24回×¥14,540/36回×¥10,072
AV1-590CD ……… 定価¥500,000→¥398,000
BREZZA
ブレッツア Aモデル(PVBCX53A)
●「Pentium100MHz」32ビット高速CPU
●高性能PCIチップセット「Triton」搭載
●S3社「Triton64」2MBビデオメモリ
●4倍速CD-ROM/ステレオサウンドシステム
●28800bpsモデム&「WWWブラウザ」標準
CPU……Pentium 100MHz
メモリ……8MB(最大128MB)
HDD……540MB(EIDE)
4倍速CD-ROM/15インチディスプレイ
28800bps モデムを添付
定価¥228,000
¥184,800
クレジット支払い 24回×¥8,724/36回×¥6,043
PVBCX53B(MS-OFFICE95付) … ¥189,800
PVBCX53C(28800FAX/MS-OFFICE95付)
…………………………………… ¥209,800
Aptiva 555
●大容量1GBハードディスク
●多彩な電話/FAX機能/サウンド機能のDSPを搭載
●高速28800bpsのDSPモデムで快適アクセス
●Pentium-100MHzでマルチメディアンコンピューティング
●Lotusスーパー OFFICE 4Jが付いてくる
●「ラピッドレジューム」「ウェイク・アップ・オンリング」Aptivaならでは！
CPU……Pentium 100MHz
メモリ……8MB
HDD……1GB
4倍速CD-ROM/28800bps FAXモデム
¥218,000
クレジット支払い 24回×¥10,291/36回×¥7,129
Aptiva 745 ……………… ¥249,800
Aptiva 755 ……………… ¥298,000
Aptiva 765 ……………… ¥319,800
Aptiva 766 ……………… ¥358,000
New FMV-BIBLO
B5ファイルサイズ・サブノートパソコン
(FMV-4100NLT/NLS)
●B5サイズで大画面10.4インチカラー液晶
●最長8時間の稼働を実現
●豊富なソフトを標準装備
●CPUは高速486DX4-100MHz
●赤外線通信ポートを搭載
●PCM/FM音源内蔵
CPU……486DX4-100MHz
メモリ……8MB
HDD……540MB
10.4カラーTFT/DSTN
DSTNモデル
¥278,000
TFTモデル
¥328,000
デジタルカメラ(今！最もトレンドな周辺機器！この冬はこれでキマリ)
Kodak コダック DC-40
38万画素と鮮明な画像
パソコンとの接続ケーブルやソフトは標準添付
定価¥114,800
¥84,800 24回×¥4,003 12回×¥7,634
※専用ACケーブル
定価¥9,800→¥8,400
CASIO カシオ QV-10
液晶画面付きなので見ながら撮影できる
テレビに直接つなげる
定価¥65,000
¥47,800 12回×¥4,303 6回×¥8,451
※専用フロッピーディスクドライブ
定価¥29,800→¥23,800
RICOH リコー DC-1
音声も動画も録れる
PCカード規格を採用、パソコンとも楽々取込み
41万画素の高画質
定価¥149,000
¥108,000 12回×¥9,723 24回×¥5,098
アクセサリーキット 定価¥20,000→¥15,800
メモリカード 定価¥28,000→¥21,800
富士フィルム FV-10
ネガ・ポジ/立体物/CCDカメラ
いろんな素材が取り込める
41万画素/DSP回路のフォトビジョン
定価¥79,800
¥54,800 12回×¥4,789 18回×¥3,370
※スタンダードタイプ HV-5
定価¥58,000→¥41,800
カラープリンター(シーズンだから安い！)
Canon BJC-210J
ハイコストパフォーマンス
Windows専用BJカラー
定価¥29,800
¥23,800
クレジット支払い
6回×¥4,208
Canon BJC-35V
世界最小・最軽量コンパクト
フルカラー印刷も楽々
定価¥54,800
¥28,800
クレジット支払い
6回×¥5,092
富士通 XJ-500
ダブルヘッドだから黒がくっきり
600dpi×300dpiの高解度
A4カラーインクジェットプリンタ
定価¥49,800
¥34,800
クレジット支払い
12回×¥3,133
EPSON MJ-500C
カラリオ・マッハジェット
720dpiならではの高画質
超カンタン年賀状ソフト「カラリオ年賀」
定価¥49,800
¥28,800
クレジット支払い
6回×¥5,092
EPSON MJ-800C
超カンタン年賀状ソフト「カラリオ年賀」
Windows95にも対応
720dpi 高画質
定価¥79,800
¥47,800
クレジット支払い
12回×¥4,178
Canon BJC-400J
モノクロはやい！カラーきれい
2行同時印字で高速
1670万色とリアルブック
定価¥59,800
¥32,800
クレジット支払い
6回×¥5,799
Canon BJC-600J
カラーインクジェットプリンター
4色単独カートリッジでコスト安い
定価¥69,800
¥49,800
クレジット支払い
6回×¥8,805
ALPS MD-2000J
ドライインクで普通紙にも対応
モノクロ1200dpi/カラー600dpi
耐光性も抜群のドライインク
定価¥79,800
¥57,800
クレジット支払い
12回×¥5,203
EPSON MJ-900C
普通紙にも720dpiカラー印刷
Windows/DOS、Macにも対応
CD-ROMマニュアル付
定価¥108,000
¥62,800
クレジット支払い
15回×¥4,592
EPSON MJ-3000CU
ハガキからA2垂れ幕など対応
高画質フルカラー、高速モノクロ印刷
カラーkit付 定価¥148,000
¥108,000
クレジット支払い
24回×¥5,098

郵便はがき

料金受取人払

杉並局承認

1081

差出有効期間
平成９年７月
31日まで

切手はいりません

166-□□

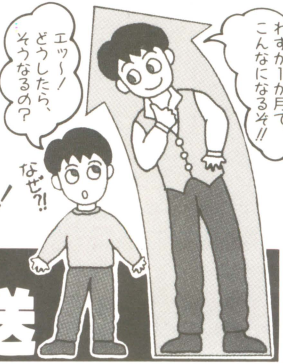
(受取人)

東京都杉並局私書箱第36号

(〒166 東京都杉並区成田東4-38-17)

日本ヘルスアカデミー

伸長法講座　行



切り取り線

▼下記に必要事項をご記入のうえポストへ！
○案内書を秘密厳守でお送りします。

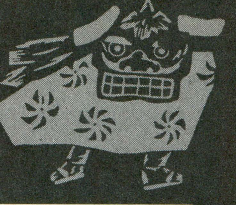
☆伸長法のことがよくわかる

案内書無料急送

A727係　GA ※住所は町名、番地などできるだけ詳しく記入してください。

氏名	フリガナ	年令	歳
住所	〒　　都道府県		
TEL		性別	男・女

セール'96



アイ・ツーは今年もお客様の為に、良い商品をより安くお届けします。



ゲーム、パソコンソフト 即金で高額買い取りします

価格表にないものも買い取りします

在庫確保の為、年始・買取大作戦展開中!! 今がチャーンス

●今月のイチ押し高額買取TVゲームソフト!

SUPERFAMICOM	
WIZARDRY Ⅵ	¥4,000
スーパー億万長者ゲーム	¥4,800
スーパードンキーコング2	¥6,000
すーぱーぷよぷよ通	¥4,500
スーパー桃太郎電鉄DX	¥5,500
聖剣伝説3	¥5,000
タクティクス・オウガ	¥5,500
テーマパーク	¥6,200
ドラゴンクエストⅥ	¥高額買取
風来のシレン	¥6,500
プリンセスメーカー	¥5,000
魔女たちの眠り	¥4,500
リーディングジョッキー2	¥4,500
ロックマンX3	¥5,000
ロマンシング サ・ガ3	¥5,500

PLAY STATION	
アローンインザダーク2	¥3,600
AIV EVOLUTION GROBAL	¥4,500
幻想水滸伝	¥4,500
GARNAGEHEART	¥4,500
ガンバード	¥3,800
戦闘国家	¥3,800
リッジレーサー レボリューション	¥4,000
SEGA・SATURN	
X-MEN	¥3,000
結婚 －Marriage－	¥4,500
ダライアス外伝	¥3,600
峠KING THE SPIRITS	¥3,200
バーチャコップ(ガン付)	¥5,000
バーチャファイター2	¥5,000
ぷよぷよ 通(2)	¥2,600

WINDOWS版ソフトを超募集中! 今がチャンス!

●今月のイチ押し高額買取パソコンソフト!

美少女ソフト	
ACE OF SPADES	¥3,900
カスタムメイト・3	¥4,500
Venus SELECT	¥2,500
クローン・ドール －課外授業－	¥5,000
こうかん日記第2章	¥4,000
VIPER-V16	¥5,200
VIrtua Call 2	¥4,000
緋色の姉妹	¥3,500
BLACKBIRD	¥4,000
魅惑の調書	¥3,500
ムーンライトエナジー2	¥4,000
牝猫秘書室	¥4,500
Memories	¥3,500
ランス4、1&、2(各)	¥1,200

PC-9801ふつう	
あっぱれ伝	¥5,000
アルテイメット・ブレイド	¥6,500
Winning Post 2+	¥6,000
馬なり1ハロン劇場2	¥4,500
真説忠臣蔵	¥7,000
太平洋の嵐2	¥4,000
ハイパーセキュリティーズ	¥4,800
ハハ艦隊物語	¥4,000
パンツァージェネラル	¥4,500
PGA TOUR GOLFⅢ	¥6,500
ピクシーガーデン－妖精伝説－	¥6,000
ファーランドストーリー －獣王の証－	¥4,500
マイクロソフト スペースシミュレーター	¥5,000
魔法少女プリティーサミー	¥6,000
LEGAM	¥4,000

この価格は12月10日現在のものです

TVゲームソフト・ハード 高額買取表1月号

スーパーファミコン	
あさめしまえにゃんこ	¥4,000
アンジェリーク	¥3,500
SD F1グランプリ	¥4,500
海腹川背	¥4,000
エメラルドドラゴン	¥2,500
第切草	¥3,000
Kat's RUN	¥2,500
柿木将棋	¥5,000
がんばれゴエモン3	¥3,500
機動武闘伝Gガンダム	¥4,000
キャプテン翼J	¥3,500
旧約・女神転生	¥2,600
クロックタワー	¥5,200
高速思考 将棋皇	¥6,000
コンバット!	¥3,000
紺碧の艦隊	¥3,500
極上パロディウス	¥3,000
蕃仙人	¥6,000
ザ・心理ゲーム3	¥3,500
ザ・モノポリーゲーム2	¥4,200
シヴィライゼーション	¥4,500
実況パワフルプロ野球2	¥3,500
実戦競艇	¥3,500
Simcify 2000	¥4,200
シャドウ・ラン	¥3,800
上海 万里の長城	¥4,800
将棋最強	¥6,000
新スタートレック	¥4,000
スーパーUNO	¥3,200
スーパー競艇	¥4,800
スーパー人生ゲーム	¥3,600
スーパートランプコレクション	¥3,500
スーパードリフトアウト	¥4,500
スーパーパワーリーグ3	¥3,000
スーパーファミスタ4	¥3,900
すーぱーぷよぷよ	¥3,200
スーパーボンバーマン3	¥3,000
スーパーマリオカート	¥2,000
スーパーマリオコレクション	¥3,500
スーパーマリオワールド	¥2,000
スレイヤーズ	¥3,500
ゼロヨンチャンプ RR-Z	¥5,000
全日本GT選手権	¥4,000
第4次スーパーロボット大戦	¥1,500
ダービージョッキー2	¥3,800
ダービースタリオンⅢ	¥4,000
ターフメモリーズ	¥4,000
陳牌 CHIHAI	¥3,000
デザエモン	¥3,600
天地を喰らう	¥3,500
ドガボン外伝	¥4,500
バトルタイクーン	¥3,500
バブルボブル	¥3,800
パネルでポン	¥1,800
遥かなるオーガスタ3	¥6,000
マジカルドロップ	¥3,500
METAL MAX RETURNS	¥3,500
ヨッシーアイランド	¥4,000
ルインアーム	¥2,800
PLAY STATION	
アクアノートの休日	¥2,000
EMIT バリューセット	¥4,500
オセロワールド2	¥3,500

海底大戦争	¥3,200
ゲームの達人	¥3,500
豪血寺一族2	¥2,500
サンダーストーム&ロードブラスター	¥2,800
三国志Ⅳ	¥4,500
上海 万里の長城	¥2,400
新日プロレスリング 闘魂列伝	¥2,500
ZERO DIVIDE	¥1,500
戦国サイバー 藤丸地獄変	¥3,200
卒業Ⅱ	¥3,000
ただいま惑星開拓中!	¥3,000
ツインビー対戦ぱずるだま	¥2,000
出たなツインビーヤッホー!	¥2,800
Dの食卓 コンプリートグラフィクス	¥6,000
鉄拳	¥2,800
ときめきメモリアル～限定版～	¥8,000
ナムコ ミュージアム VOL.1	¥3,000
信長の野望 覇王伝	¥3,000
HYPER フォーメーションサッカー	¥2,000
パーフェクトゴルフ	¥5,000
ビヨンド ザ ビヨンド	¥3,000
宝魔ハンターライム VOL.2	¥2,000
Boxer's Road	¥3,000
負けるな! 魔剣道2	¥3,000
燃えろ! プロ野球'95	¥2,800
雷電プロジェクト	¥2,000
REVERTHIN	¥3,200
SEGA・SATURN	
アイドル雀士スーチーパイREMIX	¥3,800
アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	¥2,000
アメリカ横断ウルトラクイズ	¥2,500
ウイングアームズ	¥3,000
F1 Live Information	¥3,000
ギャラクシーファイト	¥3,200
キング・オブ・ボクシング	¥2,800
極上パロディウスだ!	¥2,000
THE野球拳SPECIAL	¥2,500
サンダーストーム&ロードブラスター	¥3,400
シムシティー2000	¥2,800
スーパーリアル麻雀グラフィティ	¥5,000
スーパーリアル麻雀PV	¥2,200
卒業2	¥2,500
デイトナ USA	¥2,200
デジタルピンボールLG	¥2,800
出たなツインビーヤッホー!	¥2,500
天地無用! 極楽CD-ROM	¥3,200
闘神伝S	¥3,000
信長の野望 天翔記	¥4,200
野茂英雄ワールドシリーズベースボール	¥3,000
バーチャルバレーボール	¥2,400
ハングオンGP'95	¥2,500
Princess Maker 2	¥4,000
PEBBLE BEACH GOLF LINKS	¥3,000
マスターズ 遥かなるオーガスタ3	¥3,000
魔法騎士レイアース 初回版	¥2,200
魔法の雀士ぽえぽえポエミイ	¥2,400
メタルファイター MIKU	¥2,400
レイヤーセクション	¥2,800
ワールドアドバンスド大戦略	¥4,500
TVゲームハード	
SEGA・SATURN	¥21,000
Play Station	¥20,000
Super Famicom	¥8,000

パソコン ソフト高額買取表1月号

美少女ソフト	
愛・姉妹	¥1,500
あゆみちゃん物語実写版	¥3,000
YES・HG－E・V・V－	¥3,500
遺作	¥2,500
EVE－bursterror－	¥2,500
イッパツJANG	¥2,000
イメージルームバナナ倶楽部	¥2,400
インモラルスタディ(各)	¥1,200
ヴァージン2	¥3,000
エイミーと呼ばないでっ CD	¥3,000
エスカレーション'95	¥2,400
GIRL	¥2,000
学園ソドム	¥2,400
COMING HEART	¥3,200
機械じかけのマリアン	¥1,800
霧島診療所の午後	¥2,200
緊縛の館	¥2,500
黒の断章	¥1,800
拘束	¥2,400
ここは楽園荘	¥2,000
ここは楽園荘2	¥2,500
琴緋ヶ丘物語	¥2,800
サイバーイリュージョン	¥2,500
櫻の社	¥3,000
SEEK	¥3,000
ジェラシー	¥2,000
JACK－背徳の女神－	¥3,600
シャレード	¥2,200
尋問遊戯	¥2,200
Sala	¥2,400
セクスプレス	¥2,200
Cest・la・vie	¥2,400
XEDISS	¥2,500
ソーサルキングダム	¥2,500
卒業アルバム	¥3,500
禁忌/タブー	¥3,000
たまご料理	¥2,400
TEEN	¥2,500
Dangel	¥2,800
DPS 全部	¥2,500
同級生	¥2,500
同級生2	¥2,400
闘神都市Ⅱ	¥2,500
ドラゴンナイト4	¥2,500
VIPER-V6～10(各)	¥2,400
VIPER-V12	¥2,500
VIPER-GTS	¥1,500
VIPER-RSシリーズ(各)	¥1,000
牌牌パラダイス	¥3,000
バーチャコール	¥2,000
バニシング・ポイント	¥2,500
晴れのうち胸さわぎ	¥3,000
パワースレイブ	¥3,500
美乳ハンター	¥2,000
Figre	¥2,000
フランマーカー2	¥2,500
ブリガンテイ	¥3,200
放課後は別の顔	¥3,000

麻雀 幻想曲Ⅲ	¥3,000
舞夢	¥3,000
魔女狩りの夜に	¥2,800
真奈美	¥2,200
マリンルージュ	¥2,500
3つの願い	¥3,000
夢幻夜想曲	¥2,400
夢幻泡影	¥2,200
MOON GATE	¥3,000
五月倶楽部 メイクラブ	¥2,500
メビウスロイド	¥2,000
モラトリアム	¥2,400
吉永サユリがやって来るヤァヤァヤァ	¥3,200
Libido7	¥2,500
Libido7 インパクト	¥3,400
Ribbon	¥3,000
猟奇の檻	¥3,000
レッドゾーン クライマックス(各)	¥1,500
レッスルエンジェルスV1	¥3,400
ロマンスは剣の輝き	¥2,500
PC-9801ふつう	
ああっ女神さまっ	¥6,000
アマランスⅣ	¥3,500
維新開国	¥4,000
A列車で行こう Ⅳ	¥2,500
F-15ストライクイーグルⅢ	¥3,500
機動戦士ガンダム マルチフルオペレーション	¥3,200
銀河英雄伝説Ⅳ EXset	¥3,500
後漢史	¥2,500
3×3EYES 吸精公主プレミアム版	¥3,500
Sim City 20000DX	¥3,400
シユヴァルツシルトEX	¥2,500
スレイヤーズ	¥4,000
大戦略 WIN	¥3,500
ダークセラフィム	¥3,000
テーマパーク CD版	¥3,500
天地無用! 極楽CD-ROM	¥2,200
天地無用! 日めくりカレンダー	¥1,800
天地無用! 魎皇鬼	¥4,000
東京トワイライトバスターズ	¥3,300
DOOMⅡ	¥3,000
トキオ2	¥3,500
パラケルススの魔剣	¥2,500
POWER DOLLS	¥2,500
POWER DOLLS 2	¥2,500
POWER DOLLS 2 DASH	¥2,500
ブランディッシュ3 リニューアル	¥3,500
プリンセスメーカー2	¥2,500
ファーランドストーリー	¥2,000
ファーランドストーリー(伝記～大地)	¥2,200
ファーランドストーリー－神々の遺産－	¥3,000
ぷよぷよ通	¥2,800
ポリスノーツ	¥3,000
無人島物語	¥3,000
無人島物語 2	¥4,000
メルティーランサー	¥3,500
メリクリウスプリティー	¥2,500
ルナティックドーンⅡ	¥3,000
ローマは一日にして成らず	¥3,000

アイ・ツー買取り&下取りシステム

●迅速査定、送料金手数料当社負担(但しお支払い時)

1
宅急便、郵便小包で商品をお送り下さい。(所要日数2～3日)
お近くの方は、身分証明書を持って直接お持ち込み下さい。
※下取りご希望の方は、事前にお電話下さい。
※着払いのお荷物は受付できませんのでご注意下さい。

2
荷物が到着次第査定し、買い取り金額を往復ハガキでご連絡します。(所要日数1～2日)
※即日査定が原則ですが、都合により多少お時間をいただく場合があります。
※下取りご希望の方は、交換差額をお電話でご連絡します。

3
ハガキをご返送下さい。買い取り金額をご了解いただける場合振込口座をご指定ください。買い取り金額をご了解いただけない場合お荷物をお返しします。(送料はご負担いただきます)

4
ご指定の口座へお振込します。送金手数料は当社が負担します。ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合、再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい。
※ハガキの到着順にお振込手続きいたしますので、お早めにご返送下さい。

★ここ読んでネ★

*高額買取のコツは…(買取のお・約・束)
その1…箱、説明書をそろえよう
その2…高校生以下の人は、保護者の承諾書が必要!
その3…付属品は有るだけつける。(箱、説明書、CDの帯など)
その4…できるだけキレイして売ろう。(ピカピカに。)
その5…CD-ROMは、キズが有ると買取出来ません。(大事にね。)
その6…いらなくなったら、すぐ売ろう。(売り時が大事! 早さは命!)
その7…買取金額は市場の相場によりドンドン変わります。従って、お電話でお答えした金額は、その日限りとさせて頂きます。
その8…アイ・ツーで売ろう!!(これが1番大事。)

- ソフトは箱、説明書がないもの、破損のひどいもの、ディスクやCDにキズのあるものは買い取りできませんのでご注意ください。
- パソコン本体、周辺機器は箱がなくても買い取りいたしますが、輸送の際の破損については責任を負いかねますので、厳重に梱包してお送り下さい。
- 18才未満の方は保護者の方がお申し込み下さい。
- 箱の中に、名前・住所・TEL・生年月日・商品名を書いた紙を入れて送って下さい。無い場合は買取りできませんのでご了承下さい。
- ソフトの場合は5本以上でお送り下さい。

売りたいアナタは

アイ・ツー東京 買取りセンター ☎03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17

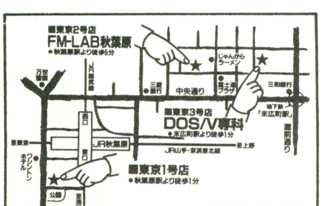
アイ・ツー大阪 買取りセンター ☎06-632-0012
大阪市浪速区日本橋5-6-1 桃兵ビル2F

激安中古品 全品動作保証付き

買いたいアナタは! まずお電話下さい!!
※必ず在庫と価格をお電話でご確認下さい!!

大阪06-632-0012
大阪市中央区難波千日前15-18

東京03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17



通販電話03-5294-1112 03-5256-1112 FAX03-3254-1213

●アイ・ツーのお支払い方法は

1 全国代金着払い配達	2 お近くの銀行より振込払い	3 お近くの郵便局より振込払い	4 お近くの郵便局より現金書留払い	5 アイ・ツーラクラク クレジット(分割)払い
お申し込みはお電話1本! 商品お届け時のお支払いでOK! (実質送料・手数料が必要です) (FM TOWNSⅡ本体を同時ご購入・お届けの場合は送料は無料で代金着払い手数料のみ頂きます。)	(ご送金前に必ずTelにて商品代金・送料・消費税の合計額をご確認の上、お届け先・お名前・Telをご連絡下さい。) 三和銀行・針中野(ハリナカノ)支店・普通No.1046998 (お振込み手数料¥103～¥721はご負担願います。)	郵便局口座 00940-2-104341 ㈱アイ・ツー お振込手数料¥60～¥210はご負担願います。	〒101 東京都千代田区外神田3-8-17 ㈱アイ・ツーへご送金下さい。	頭金不要! 商品は今すぐお手元に! お支払いは月々ゆとりの¥3,000より。業界超低金利! 夏or冬のボーナス一括払いもOK! 手続きカンタン。お気軽にお申し込み下さい。

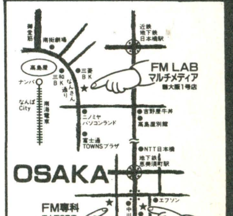
※ご注文商品名をお忘れなくメモにて同封して下さい。切手及び為替でのご送金はご遠慮下さい。おつりのなき様ご送金下さい。

各種クレジットカードもO.K!

支払 回数	1	6	10	12	15	18	24	36	48	60
顧客手数料率	2.06	3.00	4.20	4.89	6.50	7.50	10.00	14.30	18.70	24.00

年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー





1か月で10センチ計画
1日20分!!ビデオを見ながらトレーニング!!
私たちの身長の差は
伸長法の差です。
伸長法講座
190
185
180
175
168cm
185cm
身長の差は頭の良し悪しとは関係ありません
でもネ…。
目標達成!
会員の鳴沢明君(19歳)は見事185cmの目標を達成しました。
同級生の2人の身長グラフ
(cm)
190
185
180
175
170
165
鳴沢君
大越君
1か月
2か月
3か月
4か月
5か月
6か月
伸長法を実践した鳴沢君
自然にまかせた大越君
驚異のヨーガ効果と現代科学の勝利!
まず、最初にお約束したいのは、その効果! 当アカデミーには、全国津々浦々から〝あきらめていたのに伸びた〟〝20才からでも伸びた〟という感謝の声が続々寄せられている。近代ヨーガと現代の人体科学を合体させた「ヨーガ伸長法」がキミを強力にサポート!
もし、チビのままだとすると?
キミの人生は、とてもみじめなものになるはずだ。男女交際で、結婚問題で、就職活動で、チビは大きなハンディキャップ。キミの性格や能力がどんなに素晴らしくとも、マイナスの評価を下されてしまう。馬鹿馬鹿しい現実だ。
一日20分一か月のトレーニング!
キミが払う努力は、たったのこれだけでOK! 世界初のビデオ付教材で、ラクラク楽しみながら、日に日に、身長はアップする。危険な器具や薬は一切、使わない。
身長は決して遺伝だけではない!
各地で21万人が実行している。身長は遺伝で決まるものではないのだ。その決め手は〝DNA〟。くわしいシステムは、無料の案内書で。キミの未来が大きく変わる!
喜びの声
僕は身長が150cmちょっとしかなく、とてもみじめでした。でも、この講座のおかげで今では170cmを越え喜んでいます。(松尾眞司・15)
20歳になって、最後のチャンスと思い入会。5か月で168cmから念願の180cmになり、女の子の友だちが多くなりました。(斉藤伸二・20)
「ずっと背が低いままだったら…」と不安でした。雑誌を見てすぐ入会。14・6cmも伸び本当に嬉しかったです。(竹本真也・14)
★伸長効果は年令、トレーニング期間により個人差があります。またホルモン障害等による先天的な障害をお持ちの方には効果がございません。
身長は足から伸ばす
DNAシステムがベスト!
各地であがる成功者の声
話題の伸長効果!!
各専門分野の権威が指導!!
●龍村 修先生 骨端軟骨と成長ホルモンの関係を研究し、DNAシステムを開発。●古川咲子先生 総合ヨーガ研修会を主宰。ヨーロッパ・アメリカなど世界で活躍。気功術にも精通。●飯塚律子先生 ヘルスフーズ研究所を主宰。あらゆる角度から食生活を研究。我が国の栄養学の権威。
※DNAシステムとはダイナミック・ナゴ・アドバンスメントホルモンの略で骨端軟骨を直接刺激し、成長ホルモンを活発化させ、伸長を促進させる方式を言います。
チャンス とじこみハガキを今スグポストへ!
案内資料を無料急送
無料案内書は秘密厳守でキミだけに分かるように送ります。
日本ヘルスアカデミー
日本通信教育連合会
〒166 東京都杉並局私書箱第36号
〒166 東京都杉並区成田東4-38-17
●お急ぎの方はお電話で!!
☎03-3318-6111
(受付時間/年中無休 朝9時～夜9時)

★安心と信頼で全国通販★
埼玉・坂戸市

彩の国ニュータウンより確実にお届けします。

親切・ていねい
初心者大歓迎
お気軽にお問い合わせ下さい

AVICセレクトサービス ※必要なサポートをご注文時にお申し付け下さい 格安料金にて実施いたします。

●周辺機器の取付調整/ソフトウエアのHDDインストールなど●

全品メーカー保証付・初期不良新品交換・パソコン買取,下取・中古販売

TEL 0492-89-2369 受付時間 AM10:30〜PM7:30 **FAX 83-0863**

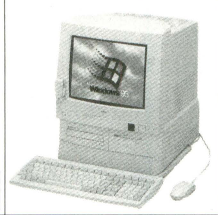
※価格は変動しますので注文の際ご確認下さい。尚、価格は消費税・配送料別です。

今月のおすすめセット

♣セットの組み合わせ及びクレジットの支払回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。♣

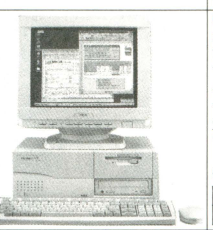
(2-1) NEC 98FELLOW
PC-9801BX4/U2-P
PC-9801BX4/U2-P
NEC PC-KD1522
内蔵ハードディスク 330MB
サウンドボード SRN-F
MS-DOS6.2基本セット
キーボードカバー
ゲームソフト 同級生2
合計定価 ¥275,000
特価 ¥159,000
¥ 8,300×24回 | ¥ 5,900×36回
¥5,000×24回 ㊌2万円×4回

(2-2) NEC 98CanBe-Cbセット
PC-9821Cb3/T
PC-9821Cb3/TA, TB
カラープリンターMJ-500C
プリンタケーブル (36P-H36P)
マウスパッド&クリーニングディスク
ゲームソフト デイドラス (CD)
ゲームソフト EVE "イヴ"
パソコンラック&チェアセット
合計定価 ¥398,300
特価 ¥286,000
¥15,000×24回 | ¥10,700×36回
¥8,400×24回 ㊌4万円×4回



(2-3) NEC 98CanBe-CXセット
PC-9821Cx3/S5T
PC-9821Cx3/S5TA, TB
カラープリンタ PR101/J180
プリンタケーブル (36P-H36P)
マウスパッド&クリーニングディスク
パソコンラック&チェアセット
ゲームソフト シュヴァルツシルトEX(CD)
ゲームソフト 同級生2
合計定価 ¥494,300
特価 ¥348,000
¥18,000×24回 | ¥12,800×36回
¥7,800×36回 ㊌3万円×6回

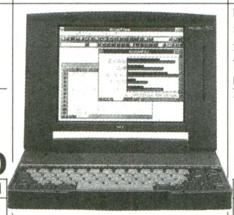
(2-4) NEC 98バリュースターV7
PC-9821V7/S5K
PC-9821V7/S5KA, S5KB
カラープリンタ BJC-400J
プリンタケーブル (36P-H36P)
サウンドボード PC-9801-118
アンプスピーカ 1.5Wタイプ
マウスパッド&クリーニングディスク
ゲームソフト 遺作
合計定価 ¥342,900
特価 ¥245,000
¥12,800×24回 | ¥ 9,100×36回
¥6,100×24回 ㊌4万円×4回



(2-5) NEC 98バリュスターV10
PC-9821V10/S5K
PC-9821V10/S5TA, S5TB
カラープリンタ PC-PR101/J180
プリンタケーブル (36P-H36P)
マウスパッド&クリーニングディスク
パソコンラック&チェアセット
ゲームソフト シュヴァルツシルトEX(CD)
ゲームソフト 同級生2
合計定価 ¥381,300
特価 ¥268,000
¥14,000×24回 | ¥ 9,900×36回
¥9,000×24回 ㊌3万円×4回

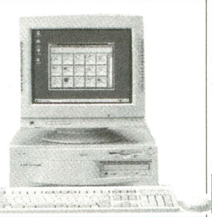
(2-6) NEC 98MATE-XA
PC-9821Xa10/K8
PC-9821Xa10/K8
17″CRT 0.26 (ICM)
カラープリンタ PC-PR101/J180
プリンタケーブル (36P-H36P)
マウスパッド&クリーニングディスク
MS オフィスPRO 95 (CD)
ゲームソフト デイドラス (CD)
合計定価 ¥508,700
特価 ¥345,000
¥18,000×24回 | ¥12,800×36回
¥7,800×36回 ㊌3万円×6回

(2-7) NEC 98NOTEカラー
PC-9821Ne3/5
PC-9821Ne3/5
増設メモリ 8MB (合計16MB)
カラープリンタ BJC-35V
プリンタケーブル (36P-H36P)
ロータス スーパーオフィス R4J
合計定価 ¥498,600
特価 ¥328,000
¥17,000×24回 | ¥12,100×36回
¥8,700×24回 ㊌5万円×4回



(2-8) NEC 98NOTEカラー
PC-9821Nb7/C8
PC-9821Nb7/C8
増設メモリ 8MB (合計16MB)
カラープリンタ PC-101/J180
プリンタケーブル (36P-H36P)
MS オフィスPRO 95 (CD)
合計定価 ¥600,600
特価 ¥449,000
¥23,300×24回 | ¥16,500×36回
¥9,800×36回 ㊌4万円×6回

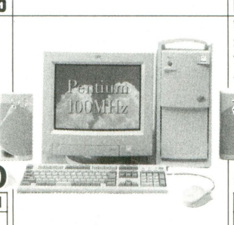
(2-9) 富士通 FMV
DESKPOWER-C
FMV5DC1, C2, C3
キーボードカバー
マウスパッド&クリーニングディスク
ゲームソフト 信長の野望 天翔記
ゲームソフト 同級生2
合計定価 ¥256,700
特価 ¥198,000
¥10,300×24回 | ¥ 7,300×36回
¥7,000×24回 ㊌2万円×4回



(2-10) 富士通 FMV
DESKPOWER-S
FMV5DS1, S2, S3
カラープリンタ MJ-500C
プリンタケーブル (36P-25P)
キーボードカバー&マウスパッド
ゲームソフト MYST
合計定価 ¥318,000
特価 ¥239,000
¥12,500×24回 | ¥ 8,900×36回
¥7,500×24回 ㊌3万円×4回

(2-11) 富士通 FMV
DESKPOWER-H
FMV5DH1, H2, H3
カラープリンタ BJC-400J
プリンタケーブル (36P-25P)
マウスパッド&クリーニングディスク
ゲームソフト サザンアイズ (CD)
合計定価 ¥477,900
特価 ¥364,000
¥18,800×24回 | ¥13,300×36回
¥8,300×36回 ㊌3万円×6回

(2-12) IBM Aptiva
New アプティバ 745
Aptiva 745
カラープリンタ BJC-400J
プリンタケーブル (36P-25P)
マウスパッド&クリーニングディスク
ゲームソフト 信長の野望 天翔記
合計定価 ¥オープン
特価 ¥296,000
¥15,400×24回 | ¥10,800×36回
¥5,000×36回 ㊌3万円×6回



(2-13) Panasonic PD
New WODDY-PD
WOODY-PD (CF-32FP)
カラープリンタ MJ-500C
プリンタケーブル (36P-25P)
キーボードカバー&マウスパッド
ゲームソフト ダークフォース
合計定価 ¥453,400
特価 ¥332,000
¥17,300×24回 | ¥12,300×36回
¥9,900×24回 ㊌5万円×4回

(2-14) Apple Macintosh
New パフォーマ 5220
Performa 5220
カラープリンタ StyleWrite2400
プリンタケーブル
キーボードカバー&マウスパッド
合計定価 オープン
特価 ¥297,000
¥15,500×24回 | ¥10,900×36回
¥8,900×24回 ㊌4万円×4回

新製品!! ワープロ激安特価

シャープ	WD-C900	¥250,000	特価	¥125,000
	WD-X800	¥オープン	特価	¥118,000
東芝	JW-V600	¥230,000	特価	¥145,000
	JW-V700	¥250,000	特価	¥158,000
NEC	JX5500AC	¥250,000	特価	¥159,000
	JX5500AS	¥200,000	特価	¥128,000
富士通	LX3500CT	¥248,000	特価	¥149,000
松下	U1C100	¥228,000	特価	¥128,000

♠新作ゲームソフト続々入荷中!→25%引〜(一部のソフトを除きます) ☞お問い合わせ下さい。♠CD-ROMソフト取扱

特安パソコン AM10:30〜限定販売 Call 即決!

平日の(水曜除く)毎日、超特安パソコンを販売しています。NECを中心に富士通・IBM・Appleなどから10アイテム程度を台数限定販売ですので、なるべく午前中にCallして下さい。その際、特安パソコンで、○○メーカーの○○パソコンはありませんか?と、お尋ね下さい。
もし、お目当てパソコンがなくても明日はあるかも知れませんのでご期待下さい!
※納品は地域により2〜5日位で、お支払いは、お客さま安心の代金引換です。

——旧モデルパソコン在庫処分特価——

NEC	PC-9801BX4/U2	¥ 49,800
	PC-9821CX/S2	¥128,000
	PC-9821CX/S3	¥148,000
NEC	PC-9821As3/U2	¥128,000
IBM	Aptiva 510	¥ 98,000
コンパック	プレサリオ CDS520	¥ 98,000
Apple	LC-575 8/160	¥ 98,000

NEC/EPSON/富士通/IBM/Appleなど各社の新製品も特売中です。

モニタ

17″	ICM	LS2617FNⅡ	¥58,000
	三菱	RD-17G2	¥95,000
	NEC	PC-KM173	¥64,800
	NEC	PC-KM174	¥114,000
	ソニー	CPD-17SF8	¥75,800
	MAG	DX17Ne	¥59,800
	飯山	MF-8617E	¥69,800
	飯山	MT-8617E	¥89,800
	エレコム	HRM-17G	¥62,800
15″	ソニー	CPD-15SF8	¥49,000
	飯山	MF-8515E	¥36,800
	ICM	LS2815FN	¥34,800
	NEC	PC-KM153R	¥39,800
	NEC	PC-KM154	¥74,800
	NEC	PC-TM151 (TV付)	¥59,800
	エレコム	HRM-15	¥35,800

プリンタ

キヤノン	BJC-35V カラーA4	¥ 29,800
	BJC-400J カラーA4	¥ 32,800
	BJC-600J カラーA4	¥ 49,800
	LBP-730	¥175,000
エプソン	MJ-500C カラーA4	¥ 32,800
	MJ-800C カラーA4	¥ 54,800
	MJ-5000C カラーA3	¥129,800
	MJ-3000CU カラーセット	¥109,000
	LP-8000SX	¥139,000
NEC	PC-PR101/J180	¥ 35,800
	PC-PR101/J110R	¥ 29,800
	PC-PR201/65	¥ 78,000
	PC-PR201/65LA	¥ 98,000
	PC-PR1000EW	¥ 59,800
	PC-PR2000E	¥128,000
	PC-PR2000FW	¥175,000

ハードディスクドライブ

メルコ	DNB-340 98内蔵Bシリーズ	¥24,800
	DNB-540 98内蔵Bシリーズ	¥29,800
	DNA-340 98内蔵Aシリーズ	¥24,800
	DNC-A515 98内蔵Aシリーズ	¥27,800
	DNN-245 98NOTE	¥22,800
	DNN-497 98NOTE	¥32,800
	DNN-790 98NOTE	¥47,800
	DSC-1024N 98外付IF付	¥38,800
	DSC- 2048N 98外付IF付	¥79,800
	DSC-1024V DOS/V外付IF付	¥42,800
	DSC-1031A MAC外付	¥35,800
ICM	INTER BR-540 98Bシリーズ	¥29,800
	INTER AR-340 98Aシリーズ	¥29,800
	INTER DR-850 BX3,4	¥42,800
	INTER DR-1000 BX3,4	¥54,800
	INTER BS-540 98BX4	¥25,800
	RX-540-CIN 98外付IF付	¥28,800
	RX-1000-CIN 98外付IF付	¥39,800
	RX-1000-IAV DOS/V外付IF付	¥46,800
	RX-1000-M MAC外付	¥38,800
	PACK NX-500 98NOTE	¥38,800
	PACK NX-810 98NOTE	¥59,800
IOデータ	HDS-540M/98 98外付IF付	¥28,800
	HDS-1G/98-L 98外付IF付	¥39,800
	HDS-1G/DV-L DOS/V外付IF付	¥43,800
	HDS-1G/AP-L MAC外付	¥36,800
	HDN-810M 98NOTE	¥46,800
エレコム	EHD-500HRG 98外付IF付	¥29,800
	EN-500NP 98NOTE	¥38,800
TEAC	PH-520AN 98NOTE	¥38,000
	HD-MV850 98外付IF付	¥34,800
緑電子	V5-850-MP 98, DOS/V	¥34,800

メモリ

メルコ/IOデータ **各種メモリ20%OFF〜**
〈お気軽にお問い合わせください〉

エレコム	PM-8B 98FELLOW他	¥27,000
	PM-16B 98FELLOW他	¥48,000

フロッピーディスクドライブ

アキュレート	3.5″×2ドライブ(3モード)	¥19,800
	5″×1ドライブ	¥19,800
	5″×2ドライブ	¥28,000
アルファデータ	3.5″×1ドライブ(3モード)	¥14,500
	3.5″×2ドライブ(3モード)	¥21,800

CD/MO/PDドライブ

メルコ	CDS-4ES 外付4倍速	¥19,800
	CDI-6FB ファイルベイ6倍速	¥31,800
IOデータ	CDG-PX44 外付4.4倍速	¥23,800
	CDG-TX4A/98 外付4倍速	¥28,800
ICM	CD-910S 外付6倍速	¥31,800
	CD-910-CIN 外付6倍速	¥38,800
	CD-910S-JRX 外付6倍速	¥46,800
NEC	PC-CD600 外付6倍速	¥42,800
ICM	PDR-650-N (PC98)	¥87,800
	PDR-650-BLD (DOS/V)	¥91,800
	PDR-650-M (MAC)	¥92,800
IOデータ	RM-MO230F-L 外付230MB	¥55,800
コパル	CS-M230PA 外付230MB	¥54,800
メルコ	MOS-E230NS 外付230MB	¥47,800
ICM	PMO-230W-X 外付230MB	¥67,800

モデム

NEC	CMZ-288	¥23,800
メガソフト	POWERFAX14/14	¥14,800
メガソフト	STARFAX288	¥23,800
IOデータ	PCFM-144 NOTE	¥12,800
マイクロコム	V.34ES2 28,8S	¥19,800

グラフィックアクセラレータ

メルコ	WGN-A2	¥15,500
	WSN-A2F(PCM&FM)	¥24,800
IOデータ	GA-DRV2/98	¥21,800
	GA-DR4/PCI-L	¥26,800
	GA-98NB4	¥26,800
	SB16GA/98 (PCM)	¥21,800
カノープス	PW-928ⅡLB 98Aシリーズ	¥49,800
	PW-T64S (PCM&FM)	¥28,800
キュービジョン	Win-note98	¥39,800

CPUアップグレード

インテル	JBOXPODP5V83 (83MHz)	¥30,800
テクニカ	ODP-DX4-Nd-C (75MHz)	¥22,000
メルコ	HCX-33W (100MHz)CX用	¥29,800

サウンドボード

NEC	PC-9801-86	¥18,800
	PC-9801-118	¥17,600
メルコ	SRN-F	¥13,800
IOデータ	SB16/98	¥14,800
	SB16AYM/98	¥19,800
キュービジョン	WaveMaster	¥21,800

※その他の周辺機器については、お気軽に、お問い合わせください。

NEC・PIプラザ
パソコンショップ ビットマップ
アビック通販事業部

〒350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40-103
営業時間 AM10:30〜PM7:30 定休日 毎週水曜日

店舗ご案内 ご来店大歓迎駐車場あり



お申込み方法

まず 0492-89-2369 にお電話ください。
住所・名前・電話番号・注文商品・支払い方法をお伺いします。

支払方法

銀行振込	最寄りの金融機関より右記口座へ電信扱いでお振り込み下さい。
現金書留	最寄りの郵便局より左記住所へ速達でご送金下さい。
代金引換	お届け時、商品と引き換にお支払い下さい。別途代引手数料が必要です。
クレジット	申込書送付、記入後ご返送下さい。分割回数は、3〜60回払です。

振込先 あさひ銀行北坂戸支店 (普通)3573916 パソコンショップ ビットマップ

商品のお届けは、入金確認後在庫品は当日、取寄せ商品は1週間程度で発送します。尚、クレジット・リースは、審査・承認後となります。

通信学習のラインズAVICホストセンター小・中・高生生徒募集中!案内書送ります。

●配送料は保険付1,000円/個より(地域・大きさにより異なります)ゲームソフトは800円より

Computer Station

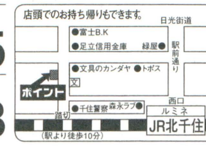
ポイント

〒120 足立区千住仲町19-8
太陽生命ビル1F
営業時間AM10:30〜PM7:00（通販受付 PM7:00まで 日曜・祭日定休）
秋葉原と勝負っ！来店なら…

ご注文・お問い合わせ
☎ 03-3870-9801

24時間プライスサービス
03-3870-9815

FAX見積
03-3888-8298





代金着払いシステム有り！即日発送O.K‼ | Microsoft® Official Dealer | セット内容は変更自由です

NEC
PC-9821Xt13/K12
RD-17GⅡ
FDD50枚

NEW
セット特価¥519,800

NEC
PC-9821Xa13/K12
PC-9821Xa13/K16
マルチスキャン17"CRT

NEW
セット特価¥318,000
セット特価¥349,800

NEC
PC-9821Xa12/K8
PC-9821Xa12/K12
マルチスキャン17"CRT

NEW
セット特価¥285,000
セット特価¥318,000

NEC
PC-9821V10/S7KAorKB
PC-9821V10/S7KCorKD

NEW
特価 ¥214,800
特価 ¥254,800

NEC
PC-9821V10/S5KAorKB
PC-9821V10/S5KCorKD

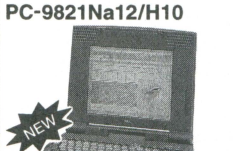
NEW
特価 ¥179,800
特価 ¥219,800

NEC
PC-9821V7/S5KAorKB
PC-9821V7/S7KAorKB

NEW
特価 ¥159,800
特価 ¥194,800

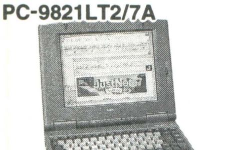
NEC
PC-9821Cx3/S7MAorMB
PC-9821Cx3/S5TAorTB

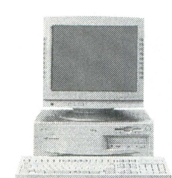
NEW
特価 ¥307,800
特価 ¥249,800

NEC
PC-9821Nb7/C8
PC-9821Na12/H10

NEW
特価 ¥299,800
特価 ¥464,800

NEC
PC-9821Ne3/3
PC-9821Ne3/5

NEW
特価 ¥175,800
特価 ¥198,000

NEC
PC-9821LT2/3A
PC-9821LT2/7A

特価 ¥198,000
特価 ¥219,800

FUJITSU
FMV-DESK POWER/S

TEL特価

IBM
Aptiva 556

特価 ¥239,800

※商品の価格は変動する場合があります！TELにてご確認下さい。

今月のおすすめ品

NEC
PC-9821Xs/U7W

限定30台
特価 ¥57,800

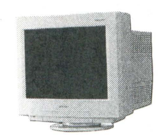
NEC
PC-9821Cs2/S2

限定30台
特価 ¥64,800

IBM
Aptiva 764
Aptiva 767

特価 ¥299,000
特価 ¥338,000

CRT

三菱
RD-17GⅡ

TEL特価

iiyama
MT-8617E

特価¥77,500

三菱	RD-17GX	¥84,800
	RD-17Y	¥62,800
	RD-15G	¥42,800
SONY	CPD-17SF8	TEL特価
	CPD-15SF8	TEL特価
iiyama	MF-8617E	¥63,800
	MT-8617ES	¥83,800
NEC	KM-153R2	¥49,800
	KM-174	¥108,000
	TM-151	¥56,800
ICM	LS-2617FNⅡ	¥54,800
αデータ	ACM-215	¥32,800

プリンター

EPSON
MJ-800C

特価 ¥48,800

キヤノン
BJC-35V

特価 ¥28,500

EPSON	MJ-1100	¥57,800
	MJ-900C	¥64,800
	MJ-500C	¥29,500
	MJ-5000C	¥122,500

EPSON	MJ-3000Cu(カラーキット付)	¥99,800
	LP-1700	¥74,500
	LP-8200	¥129,000
NEC	PC-PR1000E/W	¥64,800
	PC-PR201/65	¥69,800
	PR101/J180	¥34,800
	BJC-210J	¥23,800
キヤノン	BJC-400J	¥32,800
	BJC-600J	¥45,800
	LSP-720	¥129,800
	LBP-A309GⅡ	¥189,000
	LBP-A404F	¥79,800
	BJ-30V	¥28,800

CD-ROM·MO

I/O DATA	CDG-PX44	¥23,800
	RM-MO230F	¥52,800
ICM	PDR-650N	¥69,800
	CD-900S-N	¥43,800
加賀電子	ICD-460N	¥19,800
	ICD-400PN	¥33,800

FAXモデム

マイクロコア	MC-288XL	¥25,800
オムロン	ME-1414B3	¥13,800
	ME-2814BⅡ	¥23,800
TDK	DF-1414EX	¥19,800
	DF-2814B/X	¥28,800
AIWA	PV-PF288	¥29,800
	PV-BF288M2	¥24,500
サン電子	MF-288EF	¥23,800

FDD·スキャナ

αデータ	AD-F35SR	¥13,800
	AD-F35WR	¥20,800
	AD-F51SR	¥18,800
	ASC-600N	¥27,800
EPSON	GT-5000WP	¥42,500
	GT-8500WIN	¥69,500
	GT-9000WIN	¥99,800
HP	SCAN-Jet4C	¥94,800

ワープロ

SHARP
WD-M300
特価¥129,800

FUJITSU
LX-3500C
特価¥134,800

NEC	JX700AC	¥178,000
	JX5500AC	¥149,800
	JX5300AC	¥118,000
富士通	LX-3100C	¥114,800
	LX-3000P	¥89,800
東芝	JW-V900	¥138,000
	JW-V700	¥145,800
	JW-06P	¥88,800
SHARP	WD-C900	¥109,000
	WD-C700	¥89,800

アクセラレータ・コプロ

I/O DATA	PK-Nd75L	¥29,500
	PK-NE100L	¥29,800
	GA-DR2/98	¥19,800
メルコ	WSN-A2F	¥25,800
インテル	PODP5V83	¥28,800
	ODPDX475	¥19,800

ソフト

ジャストシステム	一太郎 Ver.6.3 for WIN	¥21,800
ロータス	1.2.3R5J for WIN	TEL特価
マイクロソフト	MS-office	TEL特価
	Windows95	TEL特価

※写真と商品は一部異なる場合があります。

CPU

NEC	PC-9821BX4/U2	¥39,800
	PC-9821Xe10/C4	¥94,800
	PC-9821Xe10/S15	¥128,000
	PC-9821Xa7/C4	¥125,000
	PC-9821Xa7/C8	¥138,000
	PC-9821Xa12/C12	¥229,800
	PC-9821Xb10/J8	¥128,000
	PC-9821Xa10/K8	¥179,800
	PC-9821Xa10/K12	¥199,800
	PC-9821Xa12/K8	¥234,800
	PC-9821Xa12/K12	¥265,800
	PC-9821Xa13/K12	¥264,800
	PC-9821Xa13/K16	¥298,000
	PC-9821ST15/L16	¥545,000
	PC-9821V7/C4KA	¥148,000
	PC-9821V7/C4KB	¥148,000
	PC-9821Cb3/TA	¥205,000
NEC	PC-9821Cb3/TB	¥205,000
	PC-9821Nd2	¥99,800
	PC-9821Nd2/5	¥188,000
	PC-9821Ne3	¥148,000
	PC-9821Nb7/D5	¥244,800
	PC-9821Nb7/5	¥269,800
	PC-9821Na9/H8	¥399,000
	PC-9821Na7/H5	¥309,800
	PC-9821Na7/H7	¥329,800
FUJITSU	DESK POWER-C	TEL特価
	DESK POWER-SX	TEL特価
	DESK POWER-H	TEL特価
	DESK POWER-T	TEL特価
EPSON	VN590ST	¥375,000
SHARP	AV1/590CD	¥408,000
	PI-6000	¥46,500

外付 HDD

ICM	RX-540CIN	¥27,800
	RX-1000CIN	¥37,500
I/O DATA	HDS-540M198-L	¥29,800
	HDS-1G198-L	¥38,800
メルコ	DNS-526J	¥28,800
	DNS-1024J	¥46,800

IDE HDD

カンタム	FB-1080AT	¥24,800
	FB-1280AT	¥27,800
メルコ	DNC-A515J	¥28,800
加賀電子	MD540FE	¥19,800
	MD850FE	¥24,800
ICM	INTER-DR1000	¥48,800

ノート用HDD

ICM	Pack-NX810	¥55,800
	Pack-NX500	¥36,800
I/O DATA	HDN-810N	¥44,800
キャラベル	AV-810NR	¥44,800

RAM

I/O DATA	NE-SIM32-H8M	¥28,800
	NE-SIMXA-8M×2	¥61,800
	Cb2-34-16M	¥58,800
	Ld34-16M	¥63,500

納期と価格自信あり！

ポイント激安クレジット

●即決5分、即お持ち帰り　●身分証明書、印鑑持参
●全国どこでも通販クレジット　●スキップ払いも可能

1回	3回	6回	10回	12回	15回	18回
2.5	2.8	3.8	5.3	5.3	8.3	10.1
24回	30回	36回	42回	48回	54回	60回
11.1	15.4	15.4	19.2	20.2	25	26

●表示価格に消費税は含まれておりません。
●広告以外の商品も取り扱っております。お電話ください。
●広告商品はすべてメーカー保証付き新品です。
●現金書留も御利用できます。まずお電話でお申し込み下さい。
●送料は別途いただきます。本州¥1,300、他TELにてお問い合わせ下さい。
●初期不良の交換期間はロングに1ヶ月保証します。

メーカー・販売店様、卸しも致します！　Ⓢ即金30,000,000円まで買います。TELお待ちしております。

VISA　NICOS　JCB　AMX　etc.カードでの支払いもOK！

お振込先　三和銀行　千住支店㊢3585676　ポイント

※カードご利用の際には手数料が若干必要となります。

驚異のシンクロ連射 新型 SUPERコンボAV価格据置

アイレム
イメージファイト 10K
エアーデュエル・剣豪 各10K
迷宮島・妖獣伝 各5K
アールタイプ 10K
ビジランテ・大工の源さん 各3K
カプセルインベーダー 48K
サンダーブラスター 10K
クイズF1，1，2フイニシュ2K
ロードランナーⅠ・Ⅳ 各28K
ロードランナーⅡ・Ⅲ 各18K
スペランカー 12K
スパルタンX 8K
ガンホーキ・ガンフォース各 8K
アンダーカバーコップ 25K
フック 15K
ギャロップ ロム（M72） 3K

SNK
スカイソルジャー 8K
名人戦（将棋） 5K
ストリートスマート 8K
ジョイフルロード H付 18K
カイロスの館 6K
ネオジオ業務用
MV-1 基板 特価格安
業務用カセット竜虎の拳Ⅱ・サムスピ・カロウSP・スーパースパイ・WHⅡ・ゴーストパイロット各2K
F，H，ダイナマイト 3K，WHⅡJET 3K，ガンガン行進曲 3K，カロウⅢ 5K，パワースパイカー2 3K，キングオブファイター94 6K，WHパーフェクト 5K，ダブルドラゴン 3K，他

カプコン
クイズ三国誌・殿様の野望 各2K
殿様の野望Ⅱ・クイズD&D各5K
1942 8K
1943 12K
魔界村 15K
戦場の狼・マッドギア 各5K
カプコンベースボール 5K
サイドアーム・虎への道 各10K
アレスの翼 20K
SF-Ⅱ ・マッスルボマー各5K
SF-Ⅱ ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
ラストデュエル 15K
キャプテンコマンド 18K
戦場の狼 Ⅱ 18K
バース 20K
USネイビー 15K
ナイツオブザラウンド 15K
ヴァンパイア 特価
エイリアンVSプレデター特価
ダンジョンズドラゴンズ 特価
X-MEN 特価
ヴァンパイアハンター 特価
サイバーボッツ 特価
SF ゼロ 特価

TOA PLAN
ゴークス（レバー対応） 3K
アウトゾーン 12K
ヘルファイア 8K
ブーピー 5K
達人 5K
V-5（ボンバーロム付） 8K
ドギューン 10K

コナミ
イーアールカンフー 12K
ヘクシオン 5K
ツタンカーム (c) 15K
パンクショット 3K
ザ・ハスラー 5K
ストラテージX 25K
グラディウス（電源H付） 35K
〃 〃 Ⅱ 35K
〃 〃 Ⅲ 30K
スーパー亀忍者 10K
ピットファイター 8K
ファイナライザ・ブーヤン(c)各8K
マンハッタン24分署 7K
スーパーヘリ・コブラ (c) 8K
メインスタジアム 8K
サーカスチャーリー 15K
ハイパーオリンピック 15K
パロディウスだ 8K
新入社員とおる君 15K
出たなツインビー 12K
スーパーバスケット 5K
学問のすすめ 2K

ジャレコ
E．D．F． 8K
銀河任侠伝 18K
エクセライザー 10K
ソルダム 8K
セイントドラゴン 10K
〃 〃 ROMキット 3K
64番街 12K
サイバトラー 10K
エクセリオン 5K
ロッドランド 25K

セガ
脱子ちゃん雀荘 H付 10K
スケ番雀士竜子 H付 18K
時の戦士 10K
ファンタジーゾーン 15K
タイムスキャナー16B 5K
カルテット 2 16A 18K
ぷよぷよ 8K
コラムス 4K
コラムス2・タントアール 各3K
スタックコラムス 3K
オーライル・登龍門 各5K
チョップリフター 15K
ライオットシティ 6K
バンクパニック 6K
シャドーダンサー 8K
DDクルー 8K
エイリアンストーム 6K
ボナンザブラザーズS24）10K
ダンクショット S付 15K
モンスターランド 10K
テディボーイブルース 38K
ピットフォールⅡ 38K
青春スキャンダル 25K
ロボレス2001 10K
アラビアンファイト 18K
ソニックヘッヂホッグS付 18K

タイトー
スペースインベーダーCL 35K
クイックス 純正 18K
ジャングルキング 35K
飛龍の拳 12K
メイズオブフロット 5K
奇々怪界 10K
ガルメデス 3K
タイガーヘリ 5K
べんべろべー 18K
カダッシュ 10K
ハレーズコメット 12K
ザ・ピット 18K
ジョリージョガー 48K
シーファイターポセイドン 35K
ファイティングホーク 3K
中華大仙 3K
功里金団 5K
バブルボブル 35K
スーパークイックス 8K
ヴォルフィード 6K
ヒットジアイス 3K
ニュージランドストリー .7K
マスターオブウエポン 8K
スーパーマン 10K
ラスタンサーガ２ 8K
あしたのジョー・女子バレー各3K
インセクターX 3K
パニックロード 5K
究極タイガー 8K
ゴールドメダリスト 3K
スラップファイト 5K
アルバレスタ 10K
ダッシュ野郎 15K
パラメデス・フリップル 各3K
女三四郎 25K
アラビアンファイト 18K
レイフォース 55K
黄金の城 25K
スペースインベーダーDX 10K
テトリス（許諾・ジャマH） 5K

F-2 マザーボード付
ブリルラ 65K
メタルブラック 58K
ガンフロンティア 58K
ミズバグ大冒険 15K
キャメルトライ センサー付15K
忍者キッズ 6K
MJ-12・ダイノレックス各8K
デッドコネクション 6K
ドンドコドン・麻雀クエスト各8K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 5K（大基板）
〃 〃 3K（小基板）

F2-SUB
クレヨンしんちゃん．クイズHQ．クイズ人生劇場 ．ゆうゆのクイズ クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート
ファイナルブロー 各1K

F3-SUB
ダライアス外伝 28K
バブルシンフォニー 5K
クイズシアター 3K
ハットトリック95 3K

デコ
空手道 12K
カルノフ 18K
ロボコップ・デスブレイド 各8K
ダークシール 12K
ウルフファング 55K
コブラコマンド 8K
プロゴルフ・テニス 各5K
ファイティングファンタジー10K
ファイターズヒストリー 4K
S R D 5K
リバレーション 6K
アクトフェンサー 10K
クルードバスター 8K
タンブルポップ 5K
ドラゴン忍者 10K

テクノス
くにお君 6K
ダブルドラゴン 3K
〃 〃 3 3K
ドッチボール 2K
ビーチバレー 2K
コンバットライブス 2K

ニチブツ
アームド エフ 8K
テラクレスタ（FM音源版）10K
テラフォース 8K
ハイホー・ハイホーⅡ 各1K
五目ならべ（連珠） 8K
ムーンクレスタ 純正 38K

UPL
シュトラール 10K
XXミッション 15K
忍者くん 8K
ムスタング 10K
バンダイク 3K
タスクフォースハリアー 5K
ゴモラ 8K
アクロバットミッション 3K
ノバ2001 15K
アトミックロボキット 8K

新品（箱入）
四川省 Ⅱ 7K
くっすんおよよ 8K
連珠貴族 8K
プレイガールⅡ
※Ⅰのロムキット 付 5K
スーパー華パラダイス
※JAMMAコネでもOK 5K

テクモ
忍者龍剣伝 8K
スターフォース 15K
スーパーピンボールアクショ 8K
シルクワーム 6K
タンクバスターズ 5K
ジェミニウィング 8K
アルゴスの戦士 15K
リムロッキンバスケット 2K
雷牙・サンダードラゴン 各8K
ファイナルスターフォース 12K

ナムコ
パックマニア 20K
ギャラガ 88 25K
ロンパーズ 35K
ブレイザー 35K
メルヘンメイズ 38K
妖怪道中記 15K
ワールドコート 8K
タンクフォース 8K
アサルトパネル、+ロム付 68K
ドラゴンセイバー 25K
マーベルランド 28K
コズモギャングザビデオ 12K
ローリングサンダー2 10K
リブルラブル 48K
ドラゴンバスター 48K
ギャプラス 38K
パラデューク 28K
コズモギャングザパズル 5K
エメラルディア 3K
ニューマンアスレティツク 12K
ティンクルピット 8K
ニューラリーX 68K
ゼビウス 25K
ディグダグ 25K
ギャラガ 18K
パックマン(c) 15K
パックギャル 25K
ドルアーガの塔 88K
ギャラクシアン(c) PⅢ 15K

その他
ヨットマン 58K
バルーンブラザース 3K
ミスターDO (c) 5K
アグレス 5K
ファイアートラップ 5K
ウルトラマン・クラックス 各2K
スカイランサー 10K
ポラックス 3K
SDガンダム 2K
機動戦士ガンダム 3K
ブレイゾン・オーマイガー 各3K
レッド UFO 25K
ストリーキング 38K
ドンキーコング 38K
〃 〃 Jr. 28K
〃 〃 3 18K
ポパイ 18K
マリオブラザーズ 28K

その他
ファイアーバード(c) 18K
ファニーマウス 10K
五月陣戦 10K
カウンターラン 8K
キャツスルオブドラゴン 5K
ニュージグザグ 10K
豪血寺一族 8K
ハットリス 3K
スパイナルブレイカーズ 3K
パチプロ コンボ用H付 5K

一珍品・逸品一
シルバーランド 48K
ペラちゃん 38K
パーティ 25K
キャプテンスタントマン38K
ポレンチ 38K
Qバート (c)? 38K

麻雀 格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、６Ｋ
アイドル麻雀放送局，ファンクラブ夏物語，個人教授，麻雀フライデー，ビタミンC，大霊界，大予言，ねるとん牌鯨団， 各１Ｋ
早くやってよ，麻雀学園，七次元の妖精， スーパーリアルP2，熱血グランプリギャル， 各２Ｋ
トリプルウォーズ，麻雀コミック劇場，クラブ90，麻雀 女学園，クリニック、パニックスタジアム、サーキットの女豹 各３Ｋ
スーチーパイ 8K
SリアルⅢ 20K，SリアルⅣ 15K， SリアルⅤ 25K
任天堂 VS 各種 各10K
コンボ用ハーネス、反転ボード付

大型機の迫力が家庭で
ダライアス（３画面） EXT，ロム付 38K
アフターバーナー Ⅱ セガ (a) 15K
ギャラクシーフォースⅡ (a) 28K◎
サンダーブレード セガ (a) 18K
G－LOC セガ 28K
ウェック ルマン コナミ (a) 12K
エンフォース タイトー 10K
W．G．P． タイトー 8K
アウトラン セガ (a) 28K
スターブレード ナムコ 48K◎
ソルバルウ ナムコ 48K◎
ラッド モビール セガ 28K
アクアジャツク タイトー 10K
ギャラクティックストーム 68K◎
ナイトストライカー タイトー 68K◎
スーパーモナコGP セガ (a) 15K
スーパーハングオン セガ (a) 28K◎
ダライアスⅡ（２画面）タイトー 15K
ウォーリァブレード（〃）タイトー10K

各TV出力の切替えスイッチ（3画面の1つを出力）TVは、1台でOK！
3台も可
画面切替えハーネス付
COMBO AV 専用ハーネス 付
他社のコントロールBOXでもプレイできますが、ハーネス、音声アンプ等、2K~5K増しとなります
画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群（TVは1台でOK） 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご注意下さい。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。（+3K）
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは２Ｋ増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで５％～８％の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便（ペリカン便）があります。 代引便利用の場合、代引手数料が１Ｋ加算されます。送料は１万円未満の注文のみ１Ｋ。 １万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500（1点） 以降 5K増す毎に¥500（1点）が、加算されます（中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります）
※ＣＯＭＢＯ ＡＶ専用の中間ハーネスは２Ｋです。

分割払いも利用できます。

基板高価買取

COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板（JAMMA規格コネクター）＋JAMMAハーネスをサービス（基板の種類は指定できません）

定休日 日曜日（祭日は営業）

★初心者大歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。８０円切手２枚同封の上、お申込下さい。

SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。
リスト以外にも豊富に取揃えてあります。……店頭掲示中

驚異のシンクロ連射 新型 SUPER コンボAV 価格据置

映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。

ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

MEMO

SUPERコンボAVは1P・2P間が（レバーの間）カプコン純正のコントロールパネルよりも15mmも広いので、対戦プレイにとてもグット!!

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●

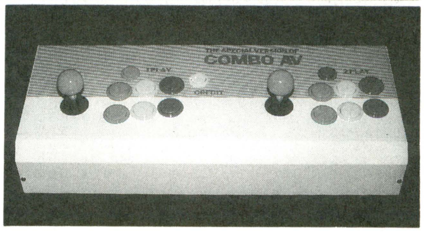
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX＝"COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)

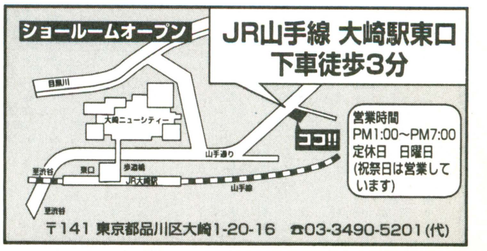
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

- ◆2･4･8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジカセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862、863等も高画質でゲームがプレイできます。

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

新型コンボAV発売中!!

1年間保証

満足のいく性能で安心価格 全て接続ケーブル付
"コンボAV" ストII 仕様(12ボタン)
●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……………¥30,000
●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……¥28,000
●VRタイプ(上記両方対応)………………¥33,000

ホットな最新情報(在庫表)は80円切手2枚同封の上、右記へ!

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

地球にやさしい中古パソコン

日本マイコン流通センター

通信販売はこちらへ！ **03(3463)4455**（ヨシココ） 年中無休 AM10：00～PM8：00

全国通販OK
クレジット大歓迎
全商品完全保証付

24時間FAX受付（ご注文や見積り依頼に） **03-3463-4454**

大阪受付 06-364-1258
福岡受付 092-751-3901
仙台受付 022-261-0929

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F

※ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2：00～6：00が比較的つながりやすい時間帯です。

新春超特価セール開催中！（2/8迄）代金引換え配送にて即、出荷OK！下取・買取大歓迎！

お申込みはお電話一本で簡単です。受付時間 AM10：00～PM8：00（年中無休）

★03-3463-4455へお電話でお申込ください。全国どこでも超特価にてお届けいたします。
★3回～60回までの分割払いもお電話にて簡単にお申込できます。（未成年者は保護者の方と一緒にお電話ください）
★FAXにてのお申込やお問い合わせもできます。03-3463-4454（FAX）へどうぞ。
★広告誌面の関係上、掲載できない商品も超特価にて販売致しております。お気軽にお問い合わせください。
★掲載の特価は 12/8日現在です。商品は販売特価が多少変動致しますのでお電話またはFAXなどでご確認ください。

【超低金利クレジット】
★3回～60回の均等分割はもちろんのこと、ボーナス併用や、ボーナス一括、ボーナス2回（夏・冬）払いの返済もできます。

【無料見積サービス】
★忙しくてお電話をかけられないお客様へは郵便やFAXにてのお申込やお問い合わせ、お見積りをお受けいたしております。
お客様の住所またはFAX番号、お名前、ご覧になった雑誌名、ご希望商品を記載のうえ下記へお送りください。至急当社より郵送またはFAXにてご連絡申し上げます。同様に下取り、買い取りなどもお気軽にお問い合わせください。

【郵送先】〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
㈱日本マイコン流通センター 見積係り

【FAX送信先】03-3463-4454（FAX）

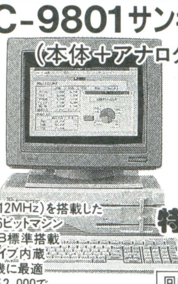
【通信販売の代金振込先】
大和銀行 渋谷支店（店番341）普通口座 6400197
住友銀行 渋谷東口支店（店番820）普通口座 1133110
第一勧業銀行 渋谷支店（店番162）普通口座 2870068
郵便局（郵便振替口座）00160-0-168261
銀行、郵便局ともに口座名義は、㈱日本マイコン流通センターです。
銀行振込はお近くの、どの銀行、農協、信用金庫からでもお振り込みできます。
郵便振替はお近くの郵便局から送金できます。なお、用紙は各銀行、郵便局にございます。

〔現金書留の送金先〕
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル7階
㈱日本マイコン流通センター 経理課 03-3770-9911（経理課直通）

【下取品、買取品の送り先】
■渋谷店 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
㈱日本マイコン流通センター 渋谷店 03-3463-4455

今月の㊝お奨め商品

NEC PC-9801サンキューセット（本体＋アナログディスプレイ）



★PC-9801RX
●CPUにi286（12MHz）を搭載したベストセラー16ビットマシン
●メモリー640KB標準搭載
●5インチ 2ドライブ内蔵
●ゲーム、練習機に最適
●さらにプラス￥2,000でHDDモデルに変更可能
★DXに変更する時→＋￥3,000

特価 ￥39,000

回数	1回目	2回目以降
12回	￥4,090	￥3,700

クレジット表は、消費税込の価格です

中古販売価格の一例（12/8現在）その他周辺機器も超特価

NEC PC-TV353

定価￥102,600



64%引

特価 ￥35,800

回数	1回目	2回目以降
12回	￥3,715	￥3,400

クレジット表は、消費税込の価格です

★PC-TV353
●15K、24K自動切り替え
●アナログ、デジタル、ビデオ端子装備

NEC PC-9821Na7/HC7

定価￥660,000



58%引

特価 ￥268,000

回数	1回目	2回目以降
12回	￥26,185	￥25,600

クレジット表は、消費税込の価格です

★PC-9821Na7/HC7
●Pentium 75MHz/HDD720MB 10.4″TFT液晶/倍速CD

NEC PC-9821Ne3/3

定価￥378,000



57%引

特価 ￥158,000

回数	1回目	2回目以降
12回	￥15,355	￥15,100

クレジット表は、消費税込の価格です

★PC-9821Ne3/3
●i486DX2/50MHz、メモリー7.6M

エプソン PC-486NATX1JR

定価￥398,000



42%引

特価 ￥228,000

回数	1回目	2回目以降
12回	￥22,047	￥21,800

クレジット表は、消費税込の価格です

★PC-486NATX1JR
●iDX4/75MHz
●CD-ROM搭載

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC PC9821Nf340W(P.75MHz、640×400/480対応)	690,000	189,000
NEC PC9821Ne(i486SX33、カラー液晶640×400/480)	588,000	138,000
NEC PC9821Nd(i486SX33、カラー液晶640×400/480)	348,000	118,000
NEC PC9801NX/C(98ノート、カラー液晶)486SX/20MHz	438,000	86,000より
NEC PC9801NA/C(98ノート、カラー液晶)486SX/20MHz	498,000	73,000より
NEC PC9801NC(98Noteカラー)386SX/20MHz	598,000	62,000より
NEC PC9801NS/A(98Note NS/A)486SX/33MHz	248,000	59,800より
NEC PC9801NA(98Note NA)486SX/20MHz	348,000	57,800より
NEC PC9801NS/R(98Note NS/R)486SX/16MHz	288,000	54,000より
NEC PC9801NS/T(98Note NS/T)386SX/20MHz	288,000	42,000より
NEC PC9801NS/E(98Note NS/E)386SX/16MHz	278,000	39,800より
NEC PC9801NS(98Note NS)386SX/12MHz	298,000	32,000より
NEC PC9801N(98Note)	248,000	24,000より
NEC PC9801LS2(プラズマディスプレイ搭載ラップトップ)	628,000	36,000より
NEC PC9801LX2	448,000	28,000より
NEC PC9821CX/S2(98Canbe CD-ROM搭載、CRTセット)	415,000	89,800より
NEC PC9821Cb/2D(98Canbe CD-ROM搭載、CRTセット)	340,000	79,800より
NEC PC9821Cs/S2(98MULTi CD-ROM搭載、CRTセット)	428,000	74,000より
NEC PC9821Ce/S1(98MULTi CD-ROM搭載、CRTセット)	378,000	62,000より
NEC PC9821-S1(CRT、CD-ROMセット)	318,000	46,000より
NEC PC9801BA/U2(i486DX2/40MHz)	328,000	44,800より
NEC PC9801BX/U2(i486SX/20MHz)	218,000	42,800より
NEC PC9801FA2(i486SX/16MHz)	458,000	34,800より
NEC PC9801FS2(32ビット)	348,000	29,800より
NEC PC9801FX2(32ビット)	278,000	27,800より
NEC PC9801DA2(32ビット)(HDDモデル＋￥5,000)	448,000	29,800より
NEC PC9801RA21(32ビット)(HDDモデル＋￥5,000)	498,000	27,800より
NEC PC9801RA2(32ビット)(HDDモデル＋￥5,000)	498,000	24,800より
NEC PC9801DS2(32ビット)(HDDモデル＋￥5,000)	358,000	20,800より
NEC PC9801RS21(32ビット)(HDDモデル＋￥5,000)	398,000	19,800より
NEC PC9801DX2(HDDモデル＋￥5,000)	318,000	15,800より
NEC PC9801RX21(HDDモデル＋￥5,000)	338,000	13,800より
NEC PC9801RX2(HDDモデル＋￥3,000)	398,000	12,800より
NEC PC9801VX21(HDDモデル＋￥3,000)	433,000	11,000より
NEC PC9801VX2(HDDモデル＋￥3,000)	433,000	9,800より
NEC PC9801VM11	328,000	8,800より
NEC PC9801VM21(HDDモデル＋￥3,000)	390,000	8,300より
NEC PC9801VM2(別売り256K-RAM￥3,000有り)	415,000	7,800より
NEC PC9801UX21(FM音源搭載)	348,000	22,000より
NEC PC9801UV11(FM音源搭載)	218,000	20,000より
NEC PC9801U2	298,000	4,800
NEC PC98DO	298,000	26,000
NEC PC98DO＋	278,000	30,000
NEC その他PC-98/8801シリーズ	―	超特価
エプソン PC-486HX2(486DX2/66MHz)	398,000	36,800より
エプソン PC-486GR Super5(486DX2/50MHz)	468,000	32,800より
エプソン PC-486P(486SX/25MHz)	278,000	32,800より
エプソン PC-386G(386/33MHz)	750,000	24,800より
エプソン PC-386S(386/25MHz)	498,000	21,800より
エプソン PC-386GS(386/20MHz)	398,000	19,800より
エプソン PC-386GE(386SX/16MHz)	298,000	14,800より
エプソン PC-286V-STD(286/10MHz)	298,000	8,800より
エプソン PC-286VJ-STD(286/16MHz)	228,000	9,800より
エプソン PC-286C-STD(PC-Club)(286/10MHz)	168,000	19,800より
エプソン PC-286LS(286/12MHz)	478,000	27,800
エプソン PC-386NAR(386SX/25MHz)	288,000	36,800
エプソン その他エプソンPCシリーズ	―	超特価
富士通 FMV-DESKPOWER-C FMV46CES3	228,000	89,800
富士通 FM-TOWNSモデル2F本体	378,000	22,800
富士通 FM-TOWNSモデル20F本体	323,000	23,800
富士通 FM-TOWNSモデル40H(40メガHD内蔵)本体	473,000	25,800
富士通 FM-TOWNSⅡCX20本体	333,000	27,800
富士通 FM-TOWNSⅡHR20本体	328,000	39,800
富士通 FM-TOWNSⅡUX20(CRT一体型)本体	288,000	39,800
富士通 FM-TOWNSⅡUG20(CRT一体型)本体	268,000	45,800
富士通 FM-TOWNSⅡUR20(CRT一体型)本体	288,000	59,800
富士通 FM-TOWNSⅡfresh(CRTセット)	368,000	64,800
富士通 その他FM-TOWNS各種	―	超特価
富士通 FMR-50LT	―	29,800
富士通 FMR-50HD	―	23,800
シャープ CZ-856C(X1ターボⅡ)	178,000	12,000
富士通 FM-TOWNS MARTY	98,000	35,800
任天堂 スーパーファミコン	25,000	6,800
NEC PC-エンジン 各種	―	2,000
シャープ PA-9550(電子手帳)	59,800	9,800
シャープ ザウルス(PI-5000FX)	98,000	36,000
MSXシリーズ 各種		
パナソニック FS-A1mk2(MSX2)	29,800	12,800
パナソニック FS-A1(MSX2)	29,800	11,800
パナソニック FS-A1ST(MSX turboR)	87,800	特価
SONY HB-F1Ⅱ(MSX2)	29,800	9,800
SONY HBD-F1(MSX用FDD)	―	特価
各社 MSX、MSX2、MSX2＋、MSXturboR 多数	―	3,000より
ワープロ		
NEC PWP-50HD(文豪5)	―	29,800
シャープ WD-X800(Pen書院 スキャナ付)	―	69,800

★中古商品は商品在庫や価格の変動が多いので、必ず、お電話で在庫と価格を確認し〔ご注文〕をお願い致します。また、在庫切れの商品につきましては、〔予約申込〕もお受け致しております。お気軽にお申し付けください。

エプソン PC-286C-STD

98互換

定価￥198,000



89%引

現金特価 ￥19,800

★PC-286C-STD
●PC-9801用の豊富なソフトが動作可能
●キーボード一体型のコンパクトボディ

エプソン PC-286LS-STD

98互換

定価￥478,000



94%引

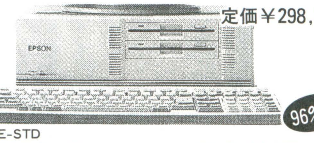
現金特価 ￥24,800

★PC-286LS-STD
●98ゲームがプ◎ステーション並みのお値段でプレイできる。
●液晶ディスプレイ付だからモニターも不要。さらにCRT端子があるからディスプレイも接続できる。

エプソン PC-286VE-STD

98互換

定価￥298,000



96%引

現金特価 ￥9,000より

★PC-286VE-STD
●PC-9801用の豊富なソフトが動作可能（RX相当）
●ディスプレイセットでもナント￥30,000円でOK

富士通 DESKPOWER-H

定価￥348,000



70%引

特価 ￥99,800

回数	1回目	2回目以降
12回	￥10,115	￥9,500

クレジット表は、消費税込の価格です

★DESKPOWER-H
人気のDOS/Vパソコン
中古ならではの超特価

中古在庫数日本一！安心のアフターサービス

お知らせ
1）渋谷店ならびに電話受付の営業時間が夜8時までになりました。会社帰りにぜひお立ち寄り下さい。
2）2／11はビル休館日の為、誠に勝手ながら休業とさせて頂きます。

中古品 高価買取中!!

パソコン本体、周辺機器、ゲームソフト、CD-ROMソフト

お持ちのパソコンやソフトを高価買取、下取致します。

渋谷店にお持ち頂くか、又は宅急便などで「売却希望」と記入の上お送り下さい。

パソコンリサイクルのベストショップ **日本マイコン流通センター**

こ〜んなにあってビックリ!!（12/8現在在庫一覧）

価格はお電話にてお問合せ下さい!

CD−ROM

アイワ	ACD−300
NEC	CD−ROM2
I／Oデータ	CDG−AB4
松下	LK−RC504NZ
NEC	PC−CD180

CPU

IBM	2407−NTD
松下	CV−M353FD
シャープ	CZ−634C−TN
シャープ	CZ−652C−GY
シャープ	CZ−653C−BK
富士通	FM−TOWNS SH2
富士通	FM−TOWNSMARTY
富士通	FM−TOWNS1S
富士通	FM−TOWNS2
富士通	FM−TOWNS20F
富士通	FM−TOWNS2F
富士通	FM−TOWNSⅡCX20
富士通	FM−TOWNSⅡHR100
富士通	FM−TOWNSⅡHR20
富士通	FM−TOWNSⅡME20A
富士通	FM−TWONSⅡUX20
富士通	FMR−50LT2−C
富士通	FMV−466D2
富士通	FMV45SD2S1
富士通	FMV499D3S1
東芝	J3100SX041VW
アップル	MAC Quadra610
キャノン	NAVI
エプソン	PC−286C−STD
エプソン	PC−286LE−H20
エプソン	PC−286LE−H40
エプソン	PC−286LE−STD
エプソン	PC−286LS−STD
エプソン	PC−286VE−STD
エプソン	PC−286VG−STD
エプソン	PC−386−STD
エプソン	PC−386GE−2
エプソン	PC−386GE−3
エプソン	PC−386GE2
エプソン	PC−386GE5
エプソン	PC−386LS−H40
エプソン	PC−386M−STD
エプソン	PC−386P2
エプソン	PC−486FR2
エプソン	PC−486NAS2
エプソン	PC−486NASC2
エプソン	PC−486NATX1JR
NEC	PC−8801MA
NEC	PC−8801MC2
NEC	PC−9801BS2／U2
NEC	PC−9801BX／U2
NEC	PC−9801BX3／U2
NEC	PC−9801DA／U5
NEC	PC−9801DA2
NEC	PC−9801DS2
NEC	PC−9801DX2
NEC	PC−9801ES5
NEC	PC−9801EX2
NEC	PC−9801FX／U2
NEC	PC−9801LX2
NEC	PC−9801NA／C
NEC	PC−9801NV（B）
NEC	PC−9801NX／C
NEC	PC−9801RA2
NEC	PC−9801RA21
NEC	PC−9801RA5
NEC	PC−9801RA51
NEC	PC−9801RS2
NEC	PC−9801RS21
NEC	PC−9801RS51
NEC	PC−9801RX2
NEC	PC−9801RX21
NEC	PC−9801RX4
NEC	PC−9801RX51
NEC	PC−9801UF
NEC	PC−9801UR
NEC	PC−9801UX41
NEC	PC−9801VM11
NEC	PC−9821／S1
NEC	PC−9821AE／U2
NEC	PC−9821AS／U2
NEC	PC−9821AS2／U8W
NEC	PC−9821CS2／S2
NEC	PC−9821CS2／S3
NEC	PC−9821CX／S3
NEC	PC−9821Ce／S2
NEC	PC−9821NA7／HC7
NEC	PC−9821NE3／3
NEC	PC−9821NF／340W
NEC	PC−9821NP／810W
NEC	PC−9821Xa7e
NEC	PC−98DO
NEC	PC−98RLモデル5
NEC	PC−98XL4
NEC	PC98RL／5
IBM	Thinkpad230CSFBW
松下	FS−A1

CRT

シャープ	14M−522C
DENON	BD−410
三洋	CMT−147H
三洋	CMT−A14U2S
三洋電機	CMT−B14H2
三洋	CMT−B15M6
シャープ	CU−14FD
シャープ	CU−14KD
松下	CV−MDC543
シャープ	CZ−606D−BK
シャープ	CZ−880D−BK
富士通	DM−1501FG
TEAC	DM−71F
富士通	FMDP232D
富士通	FMT−DP533
富士通	FMT−DP8311
富士通	FMTV−151
富士通	FMTV−155
富士通	FMV−DP831
東映	FTC−12GTU−H
ビクター	GD−V140
SONY	GVM−2100
SONY	KX−20HF3
	LCD−25
アップル	MAC カラーディスプレイ13インチ
富士通	MB−27343
飯山電機	MF−5015
アイデクソン	MF−8615A
NEC	N5913L
NEC	N5913U
NEC	N5923
NEC	N5924
NEC	N5924U
NEC	N5925U
NEC	PC−KD863S
NEC	PC−KD881
NEC	PC−KD882
NEC	PC−KD1511
NEC	PC−KD852
NEC	PC−KD853
NEC	PC−KD853N
NEC	PC−KD854
NEC	PC−KD854N
NEC	PC−KD882
NEC	PC−TV352
NEC	PC−TV353
NEC	PC−TV354
NEC	PC−TV454
三菱	XC−1498C
三菱	XC−1498CⅡ

FDD・HDD

コンピューター リサーチ	CRC−FD5WS
コンピューター リサーチ	CRC−FD3．5WH
コンピューター リサーチ	CRC−FD5SS
ポップ通商	KMF−35F
ロジテック	SFD−331M
αデータ	AD−S340A
キャラベル	AV−125NR
キャラベル	AV−340F
緑電子	CG−EA160MB
メルコ	DNB−340
メルコ	DNF−1024J
メルコ	DNF−515J
メルコ	DNS−540
エレコム	EHB−240A
エレコム	EHB−240BV
エレコム	EN−340NP
システムザコム	HD−K240
日本アルトス	INNER−240MA
ICM	INTER−120
ICM	INTER−500A
ロジテック	LHD−S100K
緑電子	Little E80
	N98−240M
ICM	NR−120
NEC	PC−9801B−38
NEC	PC−9821A−E05
TEAC	PH−130A
ICM	Pack EX−250
ICM	Pack SE−120
日本テクサ	TR−420A
ITEC	TX−130B
緑電子	V2−340

プリンター

エプソン	AP−1000PC
エプソン	AP−300BK
エプソン	AP−400V2
エプソン	AP−500
エプソン	AP−550PC
エプソン	AP−700
エプソン	AP−900PC
エプソン	AP850PC
キャノン	BJ−130J
シャープ	CZ−8PC2
シャープ	CZ−8PC4−GY
シャープ	CZ−8PC5−BK
シャープ	CZ−8PD2R
富士通	FMJP−101G
富士通	FMPR−203B2
富士通	FMPR−204B
富士通	FMXY−133
松下	FW−PU1B
エプソン	HG−3000
横河	HP DeskJet 300J(C2613A)
富士通	HP−DeskJet505
スター	JR−200CL
キャノン	LBP−B406
ブラザー	M−1024F
富士通	MB27410
エプソン	MJ−400
エプソン	MJ−450
エプソン	MJ−700V2C
シャープ	MZ−1P07
シャープ	MZ−1P17
NEC	N5154−29
NEC	NM−4150
NEC	NM−9700
横河電機	NP−500
東芝	PA7281
NEC	PC−PR101F
NEC	PC−PR101T
NEC	PC−PR101TL2
NEC	PC−PR102TL
NEC	PC−PR150V
NEC	PC−PR150VH
NEC	PC−PR201F
NEC	PC−PR406LP2
東芝	PR−48E
リコー	SM−20
スター	TR−24
スター	TR−24f
エプソン	VP−135
エプソン	VP−300
エプソン	AP1000CSF
富士通	F6163SF2
富士通	FMJP−101CG
松下	FW−HFU1
	KJ−60
関西	KSW−CX4
NEC	PC−8821−03
NEC	PC−PR101／T165−41
NEC	PC−PR101G−03
NEC	PC−PR101TL−15
NEC	PC−PR201GS−03
NEC	PC−PR201T−15
NEC	PC−PR201V−08
NEC	PC−PR406LP−02
日本REM	PR−B4CSF
ブラザー	SF−20
エプソン	VP−1700CSFB
エプソン	VP−500TU
エプソン	VP135EXCSF

RAM

コンピューター リサーチ	1MB SIMMメモリー
	4MB SIMM
I／Oデータ	BA34−8M
I／Oデータ	BA34−8M
メルコ	DPF−10M
メルコ	EAB−4000
メルコ	ECE−4000
メルコ	ECS−4000S
NEC	EDA−4000L
メルコ	EDA−8000S
メルコ	EFA−4000
メルコ	ENA−4000
メルコ	ENP−16M
メルコ	ENT−6000
メルコ	ENX−4000T
I／Oデータ	EP−NTB−6M
I／Oデータ	EP−NTSIM−4M
I／Oデータ	EP−SIMAU−4M
I／Oデータ	EP−SimMAU−16M
メルコ	EXA−16M
I／Oデータ	FS34−4M
八戸ファーム	HM−V02T
沖	IF80327
東芝	JWM2098A
I／Oデータ	LD34−16M
I／Oデータ	NE−SIM32−H8M
I／Oデータ	NX34−12M
I／Oデータ	NX34−4M
NEC	PC−9801RA2用内蔵3MBメモリー
NEC	PC−9821A−B01
NEC	PC−9821A−B02
NEC	PC−9821A−B02L
NEC	PC−9821CB−B02
NEC	PC−9821LD−B02
NEC	PC34R−1M
I／Oデータ	PIO−31SS
I／Oデータ	PIO−31SS−4M
I／Oデータ	PIO−9234G−8MF
I／Oデータ	PIO−CS134−4M
I／Oデータ	PIO−DA134−8M相当
I／Oデータ	PIO−DS134−4MS
I／Oデータ	PJ−SIM32−2M
メルコ	XMT−8000
メルコ	XRD−4M
エプソン	XRE−4000AS

その他

NEC	PWP−5ZV
NEC	PWP−PEN2
松下	FW−HFU1
インテル	A80387−16
サイリックス	CX−486DLC−25GP
シャープ	CZ6BP1
富士通	FMT−3622A
メルコ	HDL−20W
メルコ	HNS−25T
インテル	I486DX2／66
アーバンコーポレーション	ODBT−486Z
NEC	PC−9801NX／C−01
NEC	PC−98RL−03
アセットコア	Viper486
東京ニーズ	MF−101
富士通	FMT−461
住友金属	MGA98−W3
NEC	PC−9801−U09
NEC	PC−9821B3−E02
カノープス	PHOTOPAQ−98
メルコ	WAB−2000
メルコ	WSP−L
メルコ	WSR−E
ALTECH SYSTEMS	MAC MIDI FACE LX
エプソン	GT65RSPRB
日本テクサ	HA−55BS4
オムロン	HS−BD
マイクロマウス	MMT−348
NEC	PC−9801−03
NEC	PC−9801−87
I／Oデータ	PCSC−98
八戸ファーム	PRINT−BOY（PB−01T）
I／Oデータ	SC−98
カノープス	Super CVI (CIM-1104)
ローランド	CM−500
ローランド	MT−32
ヤマハ	TG−100
アップル	Apple keyboardⅡ
富士通	FMM−KB305
富士通	FMT−KB101A
富士通	FMT−KB105
富士通	FMT−KB107
富士通	FMT−KB206
富士通	FMT−KB501
エプソン	PCLTP2
エレコム	CAC−NSL（DSUB15P-MINI9P）
NEC	PC−98DO／P−11
エプソン	PCCRC
NEC	PCエンジンCD−ROM2
SONY	SCPH−1000(プレイステーション)
ハドソン	天の声2
松下	FW−RSU1W
オムロン	HS−40CL−H
シャープ	JX−40
NEC	PC−IN506
NEC	PC−IN503H
富士通	FMT−SP101
SONY	SRS−88
JUSTY	サウンドメイト4
エレコム	AD−98TV
八戸ファーム	CRTA−03E
シャープ	CZ−6ST1B
エレコム	EN−98BOX
R&D	FDA−36
富士通	FMT−602
富士通	FMVC−402
エプソン	GT30VGPIB
エプソン	GT40SPIF
東芝	J31BCSS1
サンケン エレクトリック	MPS−500JH
タイムリー	TKB−3
八戸ファーム	TV−TANK TVPC-01
電波新聞社	XPC−1V
横河	プリンタパーソナリティカートリッジ
富士通	FMT−416
富士通	FMT−418
NEC	PC−9801−01
NEC	PC−9801−99
キャラベル	PC98M17
日本テクサ	PRO−DUCER
カノープス	VIDEOPAQ−98
富士通	FMT−TB111
東京ニーズ	MK−MOUSE3
富士通	OAMO−221
エプソン	PCMS2M
αデータ	TB−10
電波新聞社	XE−1AP
データーシステム	1414XM
ブラザー	CD−1000
NEC	DATAX LSI1200
富士通	FMM−CM301
東芝	JWT2094B
NEC	PC−9865
富士通	PM2400F
メガソフト	STARFAX CARD1414
αデータ	AD−FS2
八戸ファーム	FMステーションⅡ
NEC	PC−9801−26K
NEC	PC−9801−86
NEC	PC−9801−86
クリエイティブ メディア	Sound BLASTER−16
クリエイティブ	サウンドブラスター16GA／98
シャープ	PI−5000FX
シャープ	PV−F1

中古在庫数日本一！安心のアフターサービス

高価買取・高価下取フェアー!!
あなたのお持ちのパソコンを高価にて引き取ります。
今がチャンス！
●ご希望のお客様には集荷にうかがうサービスも致します。お気軽にお問合せ下さい。

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC Nicos ダイナース

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。
お気軽にお問合せ下さい。

月々¥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付
(但し、1品5万円以上)

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1〜6ヶ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

安心のサポートセンター
万が一の場合でもお気軽にご相談してください。

中古品代金引換配送もOK！

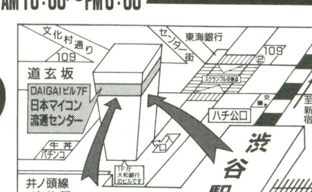
店内の品全て売ります

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00〜PM8:00

通販受付 03［3463］4455（ヨシココ）

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929　FAX.03(3463)4454



エレベーターは建物の裏側にあります。

日本マイコン流通センター　※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。
渋谷駅前パソコンSHOP　〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店 (普) 6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店 (普) 1133110〕〔第一勧業銀行 渋谷支店 (普) 2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店 (普) 451454〕
郵便振込口座 00160-0-168261　★銀行、郵便局とも口座名義は(株)日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど………24時間FAX受付
FAX.03-3463-4454へお気軽にどうぞ！お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

お電話1本で簡単申込み
03-3463-4455
年中無休
AM10:00～PM7:00
全国通信販売

便利な配送システム
・配達日指定
・時間帯指定
(午前・午後・夜間)

24時間FAX受付
見積りやお申込み
お問合せなどOK
03-3463-4454

代金引換配送も可能
お電話1本で
即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
①3～60回 均等払
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④ボーナスのみの返済(夏・冬2回)
⑤組み合せ自由
⑥申込みは当社が代行致します。ご自宅にいながらの簡単申込みです。

購入後のサポートもお電話1本即、対応いたします。

見積り依頼もお気軽に！全国無料にて即送ります。

新品・中古の組み合わせ自由!!

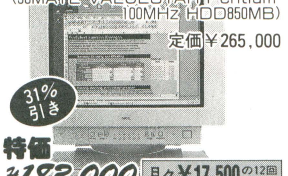
WINDOWS95モデル 各社勢揃い！

NEC PC-9821XA13/K12
(98MATE VALUESTAR Pentium 133MHz HDD1.2GB)
定価￥398,000



29%引き
※写真のディスプレイは別売です。
特価 ￥282,000 月々￥26,900の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です
PC-9821XA12/K8 特価￥248,000
PC-9821XB10/J8 特価￥148,000
PC-9821XA10/K8 特価￥198,000

NEC PC-9821V10/S5KA
(98MATE VALUESTAR Pentium 100MHz HDD850MB)
定価￥265,000



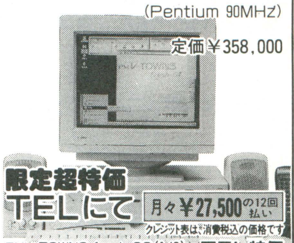
31%引き
特価 ￥183,000 月々￥17,500の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です
PC-9821V10/S7KA 特価￥216,000
PC-9821V10/S5KC 特価￥223,000
PC-9821V10/S7KC 特価￥258,000

NEC PC-9821V7/C4KA
(98MATE Pentium 75MHz HDD850MB)
定価￥218,000



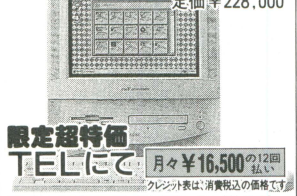
31%引き
特価 ￥149,800 月々￥14,300の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です
PC-9821V7/S7KA 特価￥198,000
PC-9821V7/S5KA 特価￥163,000

富士通 FMV-TOWNS fresh GT(1/2)
(Pentium 90MHz)
定価￥358,000



限定超特価 TELにて 月々￥27,500の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です
FMV-TOWNS fresh.GS(1/2) TEL特価
FMV-TOWNS H TEL特価

富士通 FMV-DESKPOWER C (1/2/3/4/5/6)
(Pentium 90MHz)
定価￥228,000



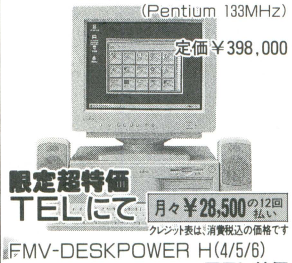
限定超特価 TELにて 月々￥16,500の12回払い
FMV-DESKPOWER CV(1/2/3) TEL特価

富士通 FMV-DESKPOWER S (1/2/3/4/5/6)
(Pentium 100MHz)
定価￥248,000



限定超特価 TELにて 月々￥17,900の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

富士通 FMV-DESKPOWER H (1/2/3)
(Pentium 133MHz)
定価￥398,000



限定超特価 TELにて 月々￥28,500の12回払い
FMV-DESKPOWER H(4/5/6) TEL特価

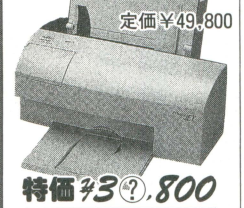
富士通 FMV-DESKPOWER T (1/2/3/4/5/6)
(Pentium 133MHz)
定価￥458,000



限定超特価 TELにて 月々￥33,300の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です
FMV-DESKPOWER T(1M/2M/3M) TEL特価

周辺機器も超特価 MO・CD・その他 プリンター

富士通 XJ-500
カラーインクジェット Printia JET
定価￥49,800



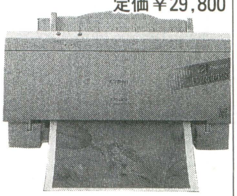
特価 ￥3?,800
月々￥3,100の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です。

NEC PC-PR101/J110R (PICTY)
(カラーインクジェット)
定価￥49,800



40%引き
特価 ￥29,800
月々￥2,800の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です。

キヤノン BJC-210J
(フルカラーインクジェット)
定価￥29,800



TEL特価

エプソン MJ-500C (Colorio)
(カラーインクジェット)
定価￥49,800



38%引き
特価 ￥30,800
月々￥2,900の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です。

エプソン MJ-800C (Colorio)
(フルカラーインクジェット)
定価￥79,800



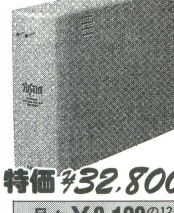
35%引き
特価 ￥51,800
月々￥4,900の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です。

各社 230M対応MOドライブ
(230MB対応/ケーブル付)



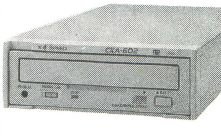
特価 ￥57,800より
月々￥5,500の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です。

各社 1Gハードディスク



特価 ￥32,800より
月々￥3,100の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です。

各社 4倍速CD-ROM
(SCSI-2 4倍速CD-ROMユニット)



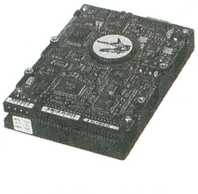
特価 ￥19,800より

各社 FAXモデム
(28800BPS対応)



特価 ￥22,800より

各社内蔵用ハードディスク



各種超特価

(株)日本マイコン流通センター 振込口座
大和銀行 渋谷支店 普通 6400197
あさひ銀行 渋谷支店 普通 451454
住友銀行 渋谷東口支店 普通 1133110
第一勧業銀行 渋谷支店 普通 2870068
郵便振替口座 00160-0-168261

銀行、郵便局ともに口座名義は(株)日本マイコン流通センターです。銀行振込はお近くの、どの銀行、農協、信用金庫からでもお振り込みできます。郵便振替は、お近くの郵便局から送金できます。なお、用紙は各銀行、郵便局にございます。

業界最長 中古パソコン永久保証
(メーカー保証内容とは異ります)

業界初 ショッピングプロテクト
不注意の事故や盗難でも安心!!
(50,000円以上の品)

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも買取りします。

高価下取
お手持ちの商品を下取りして当社の商品をお求めになれます。中古も新品もOKです！

分割払いも大歓迎!!
3～60回の均等分割払い
ボーナス月の併用払い
半年先からの支払スタートもOK！
簡単申込

各社カードも利用できます
オリコ アメックス JCB VISA UC DC Nicos

中古パソコン 月々￥3,000より
商品まとめてクレジットOK！ 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます
下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

アフター万全「安心の総合保険つき！」 なんと、お客様の不注意による故障でもOK！もちろん盗難や火災でも安心！



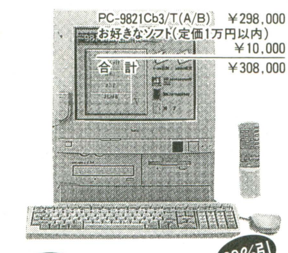
日本マイコン流通センターでお買い上げのパソコンおよび周辺機器には安心の総合保険がセットされています。あらゆる故障に対して修理代金が補償されており、盗難の場合は代替品をお届け致します。(但し、中古5万円以上、新品5万円以上のものに限る。なお5万円未満の物でも安い保険料で同様のサービスが受けられる品もあります。)

業界初のショッピングプロテクト
1. 今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品￥50,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品￥50,000未満の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
 4-1) 総合保険による「補償」は上記3の内容になります。
 4-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対して その保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

創業13年 日本マイコン流通センター

初めてでも安心！人気のCRT（ディスプレイ）セットモデル！

PC-9821Cb3セット



PC-9821Cb3/T(A/B) ¥298,000
お好きなソフト(定価1万円以内) ¥10,000
合計 ¥308,000

Windows 95　30%引

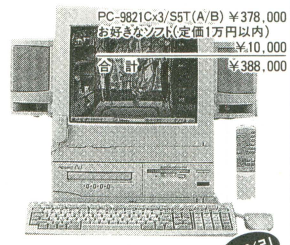
特価 ¥214,500

月々¥20,500の12回払い

★買ってすぐに使えるオールインワンタイプ。TVもFAXもOK。
★お好きなソフトをセット！

クレジット表は、消費税込の価格です

PC-9821Cx3セット



PC-9821Cx3/S5T(A/B) ¥378,000
お好きなソフト(定価1万円以内) ¥10,000
合計 ¥388,000

Windows 95　30%引

特価 ¥272,500

月々¥26,000の12回払い

★買ってすぐに使えるオールインワンタイプ。
★お好きなソフトをセット！

クレジット表は、消費税込の価格です

PC-9821V7セット



PC-9821V7/S5K(A/B) ¥238,000
お好きなソフト(定価1万円以内) ¥10,000
合計 ¥248,000

Windows 95　31%引

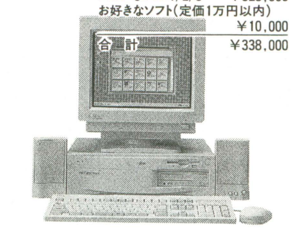
特価 ¥171,500

月々¥16,400の12回払い

★買ってすぐに使えるオールインワンタイプ。
★お好きなソフトをセット！

クレジット表は、消費税込の価格です

FMV-DESKPOWER SXセット



FMV-5DSX1/2/3 ¥328,000
お好きなソフト(定価1万円以内) ¥10,000
合計 ¥338,000

Windows 95

★買ってすぐに使えるオールインワンタイプ。
★お好きなソフトをセット！

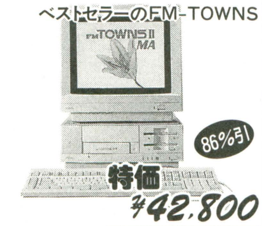
TEL特価

在庫処分限定特価品

数に限りがありますのでお早めに！

FM-TOWNSⅡ MA20

FM-TOWNSⅡ MA20 ¥298,000
ベストセラーのFM-TOWNS



86%引

特価 ¥42,800

月々¥4,000の12回払い

● CPU486SX33MHz
● 倍速CD-ROM内蔵

クレジット表は、消費税込の価格です

FMV-466

FMV-466DE1 ¥378,000



89%引

特価 ¥39,800

月々¥3,800の12回払い

● 人気のDOS/Vマシン
● CPU486DX2/66MHz

クレジット表は、消費税込の価格です

FMV-499

FMV-499D2SP ¥428,000



88%引

特価 ¥49,800

月々¥4,700の12回払い

● 人気のDOS/Vマシン
● CPU486DX4/100MHz

クレジット表は、消費税込の価格です

ダイナブック

DynaBook SS4251WW ¥298,000



78%引

特価 ¥64,800

月々¥6,200の12回払い

● 重さわずか1.95kg 機動性に優れたサブノート
● 3モード対応着脱式FDD内蔵
● PCカードスロット装備

クレジット表は、消費税込の価格です

分割払い取扱い提携会社　日本信販　オリコ

カード取扱い提携会社　オリコ　アメックス　JCB　VISA　UC　DC　日本信販　ダイナース

ショッピングプロテクト

当社でお求めの商品(5万円以上のもの)
高〜い修理代がぜ〜んぶ無料（タダ）

アフター万全「安心の総合保険つき！」

なんと、お客様の不注意による故障でもOK！
もちろん盗難や火災でも安心！



日本マイコン流通センターでお買い上げのパソコンおよび周辺機器には安心の総合保険がセットされています。あらゆる故障に対して修理代金が補償されており、盗難の場合は代替品をお届け致します。(但し、中古5万円以上、新品5万円以上のものに限る。なお5万円未満の商品でも安い保険料で同様のサービスが受けられる品もあります。)

営業時間 夜8時まで延長!!

高価買取・高価下取フェアー!!
あなたのお持ちのパソコンを高価にて引き取ります。
今がチャンス！
● ご希望のお客様には集荷にうかがうサービスも致します。お気軽にお問合せ下さい。

カードの利用も全国OK!!
オリコ　アメックス　JCB　VISA
UC　DC　Nicos　ダイナース

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

月々¥3,000からのクレジット

どんな時でも安心！総合保険付
(但し、1品5万円以上)

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1〜6ヶ月後からの支払開始の指定が出来ます。

安心のサポートセンター
万が一の場合でもお気軽にご相談してください。

新品代金引換配送もOK！

盗難でも安心 総合保険システム!!

大好評！各種パソコン用ゲームソフト4本で9,800円!!

通信販売OK!!
(ソフトの指定はできません)

お知らせ
1) 渋谷店ならびに電話受付の営業時間が8時までになりました。会社帰りにぜひお立ち寄り下さい。
2) 2/11はビル休館日の為、誠に勝手ながら休業とさせて頂きます。

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

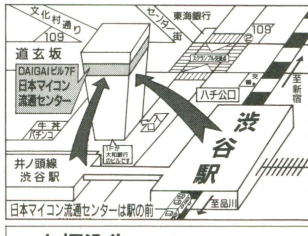
受付時間 AM10:00〜PM8:00

通販受付 03[3463]4455（ヨシココ）

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929　FAX.03(3463)4454

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

日本マイコン流通センター　渋谷駅前パソコンSHOP
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F





● お振込先
〔大和銀行 渋谷支店(普)6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店(普)1133110〕
〔第一勧業銀行 渋谷支店(普)2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店(普)451454〕
郵便振込口座 00160-0-168261　★銀行、郵便局とも口座名義は(株)日本マイコン流通センターです。

F·ESTA FMエクセレントストア会 日本マイコン流通センター

カードの利用も全国OK!!

オリコ アメックス JCB VISA
UC DC 日本信販 ダイナース

月々 ¥3,000 からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付
(但し、1品5万円以上)

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

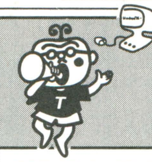
スキップ返済
1〜6ヶ月後からの支払開始の指定が出来ます。

24時間FAX受付
見積りやお申込みお問合せなどOK
03-3463-4454

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
①3〜60回 均等払
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④組み合せ自由
⑤申込みは当社が代行致します。ご自宅にいながらの簡単申込みです。

見積り依頼も お気軽に! 全国無料にて 即送ります。

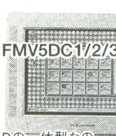


なにかと話題のあれとか…

来なくても、見なくても、さわらなくても……
お電話一本!

FMV-DESKPOWER Cシリーズ

Pentium 90MHz



FMV5DC1/2/3/4/5/6 定価¥228,000

フェアー特価 TELにて

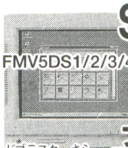
- CRT、4倍速CDの一体型なので電源を入れるだけで誰にでも簡単に使用できます。
- HDD635MB内蔵。さらに一太郎かMS-Word,ExcelまたはOASYS/WINをインストール済み(3タイプから選択できます)
- 144ボイス対応FAXモデム内蔵

回数	1回目	2回目以降
12回	¥17,182	¥16,500
24回	¥9,646	¥8,800
36回	¥8,410	¥6,200

クレジット表は、消費税込みの価格です。

FMV-DESKPOWER Sシリーズ

Pentium 100MHz



FMV5DS1/2/3/4/5/6 定価¥248,000

フェアー特価 TELにて

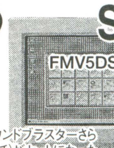
- 4倍速CD、サウンドブラスターさらにCRT(15インチ)がセットになったオールインワンモデルです。
- HDD850MB内蔵。さらに一太郎かMS-Word、ExcelまたはOASYS/WINをインストール済み(3タイプから選択できます)
- 144ボイス対応FAXモデム内蔵

回数	1回目	2回目以降
12回	¥19,009	¥17,900
24回	¥9,632	¥9,600
36回	¥6,955	¥6,800

クレジット表は、消費税込みの価格です。

FMV-DESKPOWER SXシリーズ

Pentium 120MHz



FMV5DSX4/5/6 定価¥288,000

フェアー特価 TELにて

- 4倍速CD、サウンドブラスターさらにCRT(15インチ)がセットになったオールインワンモデルです。
- HDD850MB内蔵。さらに一太郎かMS-Word、ExcelまたはOASYS/WINをインストール済み(3タイプから選択できます)

※価格例はWINDOWS3.1インストールモデルです。

回数	1回目	2回目以降
12回	¥21,562	¥20,800
24回	¥11,903	¥11,100
36回	¥11,043	¥7,800

クレジット表は、消費税込みの価格です。

FMV-DESKPOWER Hシリーズ

Pentium 133MHz



FMV5DH4/5/6 定価¥358,000

フェアー特価 TELにて

- 4倍速CD、サウンドブラスターさらにCRT(17インチ)がセットになったオールインワンモデルです。
- HDD850MB内蔵。さらに一太郎かMS-Word、ExcelまたはOASYS/WINをインストール済み(3タイプから選択できます)

※価格例はWINDOWS3.1インストールモデルです。

回数	1回目	2回目以降
12回	¥26,427	¥26,100
24回	¥14,916	¥13,900
36回	¥12,705	¥9,800

クレジット表は、消費税込みの価格です。

FMV-DESKPOWER Tシリーズ

Pentium 133MHz



FMV5DT1/2/3/4/5/6 定価¥458,000

フェアー特価 TELにて

- 拡張性に優れたミニタワー型のFM/V最上位機種が更に身近に
- 4倍速CD、サウンドブラスターとCRT(17インチ)がセットになったオールインワンモデルです。
- 大容量HDD1GB/RAM16MB内蔵。さらに一太郎かMS-Word、ExcelまたはOASYS/WINをインストール(3タイプから選択できます)
- 288FAXモデム内蔵
- 3.5"MO内蔵モデルもあります。

回数	1回目	2回目以降
12回	¥33,361	¥33,300
24回	¥19,444	¥17,700
36回	¥15,927	¥12,500

クレジット表は、消費税込みの価格です。

FMV-DESKPOWER CVシリーズ

Pentium 90MHz



FMV5DCV1/2/3 定価¥288,000

フェアー特価 TELにて

- CRT、4倍速CDの一体型なので電源を入れるだけで誰にでも簡単に使用できます。
- HDD635MB内蔵。さらに一太郎かMS-Word、ExcelまたはOASYS/WINをインストール済み(3タイプから選択できます)
- 144ボイス対応FAXモデム内蔵
- MPEGチューナーカード内蔵

回数	1回目	2回目以降
12回	¥22,047	¥21,800
24回	¥12,660	¥11,600
36回	¥10,073	¥8,200

クレジット表は、消費税込みの価格です。

FMV-TOWNS Fresh TV内蔵タイプ

FMタウンズ Fresh GT(FMVTW-GT1/2) 定価¥358,000



フェアー特価 TELにて

- 人気のFMVにTOWNSモードがついてMS-WINDOWS、TONWS-OSを1台でこなす!
- 本体にTV機能とビデオカードを内蔵!
- WINDOWSアクセラレーター(ATI-264CT)内蔵
- 高速Pentium90MHz、メモリー8MB搭載
- 本体に850メガHDD、4倍速&PhotoCDマルチセッション対応CD-ROM搭載
- ワイヤレスマルチコマンダーV標準実装
- ワープロソフト「オアシスWin」か「一太郎」標準装備
- 144ボイス対応FAXモデム内蔵

回数	1回目	2回目以降
6回	¥52,922	¥52,600
12回	¥28,254	¥27,500
20回	¥18,369	¥17,300
36回	¥11,250	¥10,400

クレジット表は、消費税込みの価格です。

FMV-TOWNS Fresh スタンダードタイプ

FMタウンズ Fresh GS(FMVTW-GS1/2) 定価¥298,000



フェアー特価 TELにて

- 人気のFMVにTOWNSモードがついてMS-WINDOWS、TONWS-OSを1台でこなす!
- WINDOWSアクセラレーター(ATI-264CT)内蔵
- 高速Pentium90MHz、メモリー8MB搭載
- 本体に850メガHDD、4倍速&PhotoCDマルチセッション対応CD-ROM搭載
- ワイヤレスマルチコマンダーV標準実装
- ワープロソフト「オアシスWin」か「一太郎」標準装備
- 144ボイス対応FAXモデム内蔵

回数	1回目	2回目以降
24回	¥13,417	¥12,100
30回	¥11,522	¥10,000
36回	¥9,102	¥8,600
60回	¥8,122	¥5,700

クレジット表は、消費税込みの価格です。

FMV-TOWNS 最上位機種

FMタウンズ H(FMVTW-H)	¥298,000
ACM-215(15"マルチスキャンCRT)	¥56,800
合計定価	¥354,800



フェアー特価 TELにて

- 人気のFMVにTOWNSモードがついてMS-WINDOWS、TONWS-OSを1台でこなす!
- WINDOWSアクセラレーター(ATI-264CT)内蔵
- 高速Pentium120MHz、メモリー16MB搭載
- WINDOWSアクセラレーター(ATI-264CT)内蔵
- 本体に850メガHDD、4倍速&PhotoCDマルチセッション対応CD-ROM搭載

回数	1回目	2回目以降
18回	¥18,832	¥17,900
36回	¥12,445	¥9,800
60回	¥11,283	¥6,500

クレジット表は、消費税込みの価格です。

ついでにこれもっ!……

1.2GBハードディスク



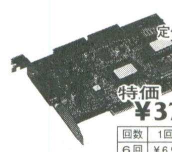
特価 ¥36,800

回数	1回目	2回目
6回	¥6,868	¥6,700
10回	¥4,605	¥4,100

★TOWNS用SCSIハードディスク(ケーブル付属)
★WINDOWSに動画ファイルに大容量が断然おとく
※写真の商品とは異なります

クレジット表は、消費税込の価格です。

富士通 FMV-123



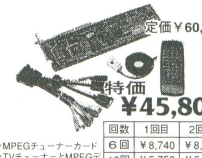
定価¥50,000
特価 ¥37,800

回数	1回目	2回目
6回	¥6,965	¥6,900
10回	¥4,833	¥4,200
12回	¥4,911	¥3,500

★SCSIカード
★ISAバス用
★Plug & Play 対応

クレジット表は、消費税込の価格です。

富士通 FMV-412



定価¥60,000
特価 ¥45,800

回数	1回目	2回目
6回	¥8,740	¥8,300
10回	¥5,756	¥5,100
12回	¥6,399	¥4,200

★MPEGチューナーカード
★TVチューナーとMPEGデコーダーを1枚で実現
★FreshGSはFreshGTと同機能になります

クレジット表は、消費税込の価格です。

XJ-500

カラーインクジェットプリンタ



定価¥49,800
特価 ¥3[illegible],800

回数	1回目	2回目
6回	¥6,480	¥5,900
10回	¥4,593	¥3,600
12回	¥3,569	¥3,100

★DOS/V対応フルカラープリンターが超特価
★ワープロにグラフィックにフルカラーがお買い得

クレジット表は、消費税込の価格です。

MJ-500C

カラーインクジェットプリンタ



定価¥49,800
特価 ¥30,800

回数	1回目	2回目
6回	¥5,786	¥5,600
10回	¥4,138	¥3,400

★DOS/V対応フルカラープリンターが超特価
★ワープロにグラフィックにフルカラーがお買い得

クレジット表は、消費税込の価格です。

FM-TOWNS中古コーナー 〈より安く、高性能マシンが買える。中古品もおすすめ〉



商品名	税別定価(円)	税別特価(円)
モデル2	398,000	17,800
モデル2F	378,000	19,800
モデル2H(40メガHDD内蔵)	548,000	21,800
モデル20F	323,000	22,800
モデル40H(40メガHDD内蔵)	473,000	24,800
モデル80H(80メガHDD内蔵)	623,000	25,800
モデルCX20	333,000	26,800
モデルCX40(40メガHDD内蔵)	433,000	28,800
モデルCX100(100メガHDD内蔵)	533,000	30,800
モデルHR20	328,000	39,800
モデルHR100(100メガHDD内蔵)	408,000	43,800
モデルHR200(200メガHDD内蔵)	468,000	49,800
モデルHG20	303,000	29,800
モデルHG40(40メガHDD内蔵)	353,000	31,800
モデルUX20	288,000	39,800
モデルUX40(40メガHDD内蔵)	388,000	41,800
モデルUG20	268,000	45,800
モデルUG40(40メガHDD内蔵)	318,000	47,800
モデルUG80(80メガHDD内蔵)	338,000	48,800
モデルUR20	288,000	59,800
モデルUR80(80メガHDD内蔵)	358,000	62,800
Fresh(CRT&キーボードセット)	368,000	64,800
Fresh TV(CRT、TV&キーボードセット)	388,000	67,800
モデルMF20	228,000	45,800
モデルMF170W(170メガHDD内蔵)	288,000	55,800
モデルMX20	398,000	59,800
モデルMX170(170メガHDD内蔵)	468,000	67,800
モデルMX170W(170メガHDD内蔵)	468,000	69,800
モデルMX340(340メガHDD内蔵)	518,000	71,800
モデルMX340W(340メガHDD内蔵)	498,000	73,800
モデルMA20	298,000	46,800
モデルMA170(170メガHDD内蔵)	368,000	54,800
モデルMA170W(170メガHDD内蔵)	368,000	56,800
モデルMA340(340メガHDD内蔵)	418,000	58,800
モデルMA340W(340メガHDD内蔵)	398,000	60,800
モデルME20	198,000	42,800
モデルME170(170メガHDD内蔵)	268,000	50,800
Fresh E(CRT含む)	298,000	79,800
Fresh T(CRT含む)	298,000	68,800
モデルHA2	288,000	62,800
モデルHA53(530メガHDD内蔵)	388,000	82,800
モデルHB20	348,000	94,800
モデルHB53(530メガHDD内蔵)	428,000	114,000
モデルHB53M(HDD530M HDD内蔵)	528,000	149,000
モデルEA2	198,000	47,800
モデルHC53	473,000	128,000
モデルHC53M	573,000	163,000
Fresh ES	298,000	99,800
Fresh ET	328,000	108,000
MARTY	98,000	35,800
MARTY2	66,000	37,800
Fresh FS	298,000	108,000
Fresh ET	328,000	118,000

大反響!! FM-TOWNS用中古ソフト通信販売開始!!

人気ソフト多数、ご注文はお早めに! ※注:通信販売はFM-TOWMSのみです。他の機種は行っていません。

人気ソフト特価販売 高価買い取りフェア同時開催中

タイトル	定価(円)	特価(円)
38万キロの虚空	9,800	3,000
3X3EYES	14,800	7,200
4D DRIVING	9,800	2,100
4D TENNIS	9,800	4,300
4Dボクシング	9,800	3,000
♡ALICEの館 CD	6,800	4,700
♡ALICEの館 CDII	6,800	4,300
♡ALICEの館 3	4,800	4,000
AYA	8,800	3,300
AIII	12,800	3,900
AIV	12,800	5,800
AIVパワーアップキット+マップコンストラクション	6,800	2,500
BIG・HONOUR	12,800	2,500
♡D・P・S	5,800	4,200
♡D・P・S SGset.1.2.3各	6,800	4,300
♡D・P・S SG	6,800	4,700
♡DALK	7,800	5,100
♡DE・JAII	8,800	4,300
♡DEEP	8,800	5,800
♡DOR SE 魁	6,800	4,400
♡DOR SE'93	8,800	4,600
♡DOR(ドア)	6,800	4,200
♡DOR(ドア)PART 1.2.3	6,800	4,200
♡DOR(ドア)ベストセレクション上巻・下巻 各	9,800	5,500
♡ELLE	7,800	4,200
F29 リタリエイター	12,800	4,800
♡GOKKO vol.2,3 各	7,800	5,200
Jリーグ'94 プロフェッショナル・サッカー	9,800	3,200
KIGEN	9,800	2,500
ManyColors(グラフィックエディター)	9,800	4,900
Ms,DETECTIVE 姿なき依頼人	12,800	3,700
Ms,ディテクティヴ石山銀山殺人事件	12,800	3,900
RCAラリー	12,800	4,200
THE BEST PLAY BASEBALL	9,800	4,200
THE CASE OF CAUTIOUS CONDOR	10,094	4,200
THE・QEEN・OF・DUERIST外伝α	11,800	6,200
THE・QEEN・OF・DUERIST外伝α[LITE]	9,800	5,200
♡TOKYO SEXY AVE 東京幻視街	12,800	5,700
♡VIPER−V10 turbo RS	7,800	5,300
♡VIPER−V6 turbo RS	7,800	5,300
♡VIPER−V8 turbo RS	7,800	5,300
♡亜紀子	7,800	4,700
♡亜紀子GOLD	7,800	5,200
♡愛姉妹	7,800	4,500
蒼き狼と白き牝鹿−元朝秘史−	11,800	4,200
あすか120% BURNING FEST	9,800	4,000
♡あゆみちゃん物語	6,800	5,200
♡あゆみちゃん物語 実写版	8,800	6,200
♡ア・ラ・ベ・ス・ク	7,800	5,700
アイ・オブ・ザ・ビホルダー2	12,800	4,200
アジャ (AZURE)	9,800	4,200
アトラス (ATLUS)	12,800	4,200
アトラスII (ATLUS II)	12,800	4,700
アドバンテージテニス	8,800	2,800
アフターバーナー	9,800	4,800
アフターバーナーIII	10,800	3,400
アマランスIII	10,800	5,800
アメリカ横断ウルトラクイズ	7,770	4,800
♡アルキフォス	6,400	5,200
アルシャーク	9,800	4,900
アローン・イン・ザ・ダーク	12,800	5,400
アローン・イン・ザ・ダーク2	12,800	7,800
♡アンビヴァレンツ	6,800	4,900
囲碁道場 CD-ROM	9,800	5,100
囲碁入門道場 ルールから実戦まで	9,800	4,300
維新の嵐	11,800	5,600
♡淫獣学園 La.Blue Girl	8,800	5,800
石道	6,800	2,300
♡イフ (if)	7,800	5,200
♡イフ2(if2)	7,800	5,700
♡イフ3(if3)	7,800	6,500
イメージファイト	9,800	3,800
インクレディブル・マシーン	8,800	4,800
インディジョーンズ アトランティスの運命	9,800	3,800
インディジョーンズ 最後の聖戦	8,800	3,300
インビテーション	9,800	3,700
インフェステーション 沈黙の惑星	8,800	2,900
♡失われた楽園	7,800	6,500
ウィザードリィ クルセダーズ・オブ・ザ・ダークサヴァント	12,800	6,700
ウィザードリィ ダークサーペント	12,800	4,200
ウィザードリィ ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ	12,800	3,200
ウィザードリィV HEART OF THE HAELSTOM	12,800	4,700
ウィング・コマンダー アルマダ	12,800	6,900
ウィング・コマンダー キルラーの逆襲	10,800	6,300
ウィング・コマンダー シークレットミッション	9,800	4,600
ウィングコマンダー	10,800	4,600
ウイニングポスト Winning Post	12,800	3,300
ウルティマ アンダーワールド	12,800	4,600
ウルティマ アンダーワールドII	12,800	6,500
ウルティマ・トリロジーI・II・III	12,800	3,900
ウルティマIV Quest of the Avatar	12,800	4,000
ウルティマV WARRIORS OF DESTINY	9,800	4,100
ウルティマVI THE FALST PROPHET	9,800	4,300
♡ヴァーストニス	8,800	5,700
ヴェイルオブダークネス	12,800	5,200
ヴェインドリーム	11,800	4,500
ヴェインドリーム II	11,800	5,300
ヴォルフィード	8,800	4,300
栄冠は君に2	9,500	4,100
栄冠は君に3	10,800	4,700
♡悦楽の学園	8,800	5,400
エアーコンバットII スペシャル	12,800	5,200
エアーマネジメント	11,800	2,900
エアウォリアー	7,800	4,400

タイトル	定価(円)	特価(円)
エターナム	10,800	4,700
エミット EMIT VOL 1	8,800	4,200
エミット EMIT VOL 2,3 各	8,800	5,800
エメラルド ドラゴン	11,800	6,300
エルフィッシュ	10,800	4,900
エルフィッシュ LITE	7,800	3,500
エルムナイト	14,800	5,200
♡エンゲージ・エランス II	8,800	6,500
♡エンジェル(ANGEL)	7,800	5,500
黄金の羅針盤	9,800	4,700
億万長者2	12,800	3,300
オーサム	8,800	3,500
オペレーション・ウルフ	9,800	4,200
オルゴール	12,800	4,200
♡河原崎家の一族	7,800	6,300
♡カスタムメイト&「電話のベルが・・・」	8,800	5,900
ガルフウォー GULFWAR 蒼鋼伝	12,800	4,200
ガンシップ GUNNSHIP	11,800	4,200
ガンシップ2000 GUNNSHIP 2000	12,800	6,200
ガンダム MSフィールド2'92	9,800	4,200
ガンダム ハイパークラシックオペレーション	9,800	4,200
ガンダム ハイパーデザートオペレーション	9,800	3,900
♡ガンブレイズ	8,800	5,800
機甲師団	9,500	3,700
機甲師団II	10,800	4,700
究極タイガー	8,800	5,700
♡恭子のいぢわる〜はちゃめちゃ大進撃〜	7,800	5,500
極2 最強将棋ソフトきわめ2	12,800	8,200
♡禁断の血族	7,800	5,800
♡きゃんきゃんバニー・エクストラ	8,800	7,100
♡きゃんきゃんバニー・プルミエール	9,800	8,500
キッドピクス Jr.	7,800	5,900
♡キャル TOWNS (CAL1&2)	8,800	5,300
♡キャル(CAL)外伝 タイニィステップ	7,800	5,500
♡キャルIII (CAL III)(完結編)	8,800	5,300
キングズ・クエストV	9,800	4,600
♡戯画もーしょん	8,800	6,500
♡義母 沙也香+美穂	8,800	6,700
銀河英雄伝説SP	12,800	3,900
銀河英雄伝説III SP	12,800	5,300
ギャラクシーフォースII	9,800	3,600
ギャンブラー	8,800	4,800
クゥ ツー プラスプラス (Ku2 ++)	9,800	3,600
クラシック・ロード	9,800	4,600
クリアマインド	19,800	4,300
♡クリスタルリナール	9,800	5,900
♡クレセント(CRESCENT)	7,800	5,200
クレヨナージュ	42,000	9,500
幻影都市-ILLUSION CITY-	9,800	5,500
現代大戦略EXスペシャル	12,800	5,700
項劉記	12,800	4,300
ことばあそび	4,980	2,900
♡コレクターD	6,400	4,300
♡コレクターD 番外編	7,800	4,800
5感パック	9,800	5,900
ゴルフ リンクス386プロ	12,800	5,800
三國志III with SoundWere	14,800	3,900
三國志IV with SoundWere	14,800	6,000
サイバースクリプト	24,800	7,700
サイレントメビウス	14,800	6,700
♡雑音領域	8,800	6,200
斬II 〜タウンズスペシャル〜	12,800	3,200
斬III タウンズスペシャル	12,800	4,200
ザ・マンホール the Manhole	8,800	4,800
ザックマックラッケン	8,800	3,500
私設 戦国時代	9,800	3,900
将棋聖天	14,800	7,700
将棋大将V2	10,800	5,800
少年マガジンヒストリー	9,700	4,400
上海 DRAGON'S EYE	7,800	4,800
シム・アース	12,800	4,300
シム・アント	12,800	4,800
シム・シティ	8,800	3,800
シム・シティ 2000	9,800	5,600
シャドゥ オブ ザ ビースト 魔性の掟	9,800	4,700
シャドゥ オブ ザ ビーストII 獣神の呪縛	9,800	5,700
シャムハト SHAMHAT	12,800	5,200
♡シャングリラ	7,800	4,900
♡シャングリラ2	8,800	5,400
シューティング タウンズ	12,800	4,200
シュヴァルツシルト	12,800	4,200
♡シンク Shink	7,800	5,500
シンジケート	12,800	5,800
♡女子校生少女伝説 コスプレスペシャル	12,800	7,300
♡女子校生少女発熱 見て聞いて触って遊べる	12,800	7,300
♡尋問遊戯	7,800	6,200
♡雀JAKA雀	7,800	4,800
雀豪4	9,800	6,300
ジェノサイド2	12,800	5,300
♡ジョーカー TOWNS JOKER&JOKER2	8,800	4,500
水滸伝 天命の誓い	11,800	3,900
♡スーパー D・P・S	6,800	4,800
スーパー 大戦略	8,800	4,500
スーパーオデッセイ	9,700	4,200
スーパーシューティング タウンズ	9,800	4,500
スーパーストリートファイターII	9,800	6,500
スーパーリアル麻雀P II & P III	11,800	6,200
スーパーリアル麻雀P IV	12,800	7,700
♡スーパーコレクション①	12,800	5,200
♡スーパーコレクション②	12,800	4,900
スカベンジャー4	9,800	4,300
♡スコラ MOVIE MAGAZINE	7,800	3,900
スザク (SUZAKU)	12,800	3,500
スタークルーザーII	10,000	4,600

タイトル	定価(円)	特価(円)
ストライクコマンダー	12,800	5,200
ストライクコマンダー PLUS	9,800	6,300
ストロングホールド	12,800	4,500
スプラッターハウス	9,800	6,700
スペース・ローグ	9,800	3,200
関ケ原	12,800	4,700
♡セクシャルエンジェルス SENSUAL ANGELS	9,800	4,200
センチュリオン(CENTURION)	9,800	5,200
♡全国美少女麻雀選手権大会 ハートでロン!!	8,800	5,400
♡ゼニス(ZENITH)	8,800	6,200
卒業'93	11,800	5,900
それゆけナンパくん	6,800	3,700
ソフトでハードな物語2	9,800	3,700
ソリチュード 下巻	12,800	4,300
ソリチュード 上巻	12,800	3,700
♡続・妖獣戦記	8,800	5,500
続ダンジョンマスター	9,800	4,200
魂の門	9,800	3,400
太閤立志伝	11,800	4,200
達人王	9,800	5,200
誕生[デビュー]	12,800	7,100
ターボアウトラン(TURBO OUTRUN)	9,800	3,200
タイタン TITAN	5,800	3,200
タイトーチェイス H・Q	9,800	3,800
タクティカルタンクコープスDX	12,800	6,600
タクティカルタンクコンバット	12,800	7,200
大航海時代II	11,800	4,500
大戦略III グレートコマンダー	9,800	4,400
大戦略III'90	9,800	4,800
大東亜黙示録 轟 II	12,800	5,600
第4のユニット ACT1/2 -LINKAGE-	9,800	4,100
第4のユニット ACT3 -DUAL TARGETS-	8,800	3,900
第4のユニット ACT4 メリーゴーランド	8,800	4,200
第4のユニット D-AGAIN	8,800	4,200
第4のユニット ワイアット	12,800	4,100
ダービースタリオン	12,800	5,200
ダイナソア	9,800	4,300
ダイヤモンドプレイヤーズ	12,800	4,800
ダンジョンマスター	8,800	4,400
ダンジョンマスターIIスカルキープ	12,800	4,200
沈黙の艦隊	12,800	4,300
♡ツーショット Diary	8,800	6,200
提督の決断	16,800	5,800
提督の決断II with SOUNDWERE	16,800	7,800
天下御免	10,800	4,900
♡天使たちの午後 COLLECTION	9,800	7,700
♡天姉たちの午後 VI	8,800	7,700
♡天姉たちの午後 転校生	8,800	7,500
♡天神乱魔	7,800	6,600
♡天仙娘々	7,800	5,300
テトリス	6,800	3,200
♡デーモンシティ	7,800	5,700
♡デザイア	8,800	6,800
♡デジタルピンナップガールVOL1	12,800	4,800
デスブレイド	9,700	3,800
デッドフォース	11,800	5,000
♡闘神都市	6,800	5,200
トキオ	12,800	4,200
トラフィックコンフュージョン	9,800	3,500
♡トリガー	7,800	5,900
トンネルズ&トロールズ	9,800	3,500
♡同級生	8,800	5,500
♡同級生2	9,800	7,100
♡ドキドキ(DOKIDOKI) バケーション	7,800	5,200
♡ドラキュラ伯爵	7,800	5,200
♡ドラゴンナイト4	8,800	7,500
♡ドラゴンナイトIII	7,800	6,900
ドラゴンハーフ	9,800	4,300
ドラッケン	8,800	3,900
ナイトシーブ	6,800	3,800
ナイトメア	12,800	4,800
虹色電腦娘	9,800	4,500
ニュージーランド・ストーリー	9,800	4,200
♡ネクロノミコン NECRONOMICON	8,800	4,600
信長の野望 天翔記 with SoundWere	14,800	8,100
信長の野望 武将風雲録	11,800	5,200
信長の野望 覇王伝	14,800	5,300
♡濃縮エンジェル120%	7,800	5,900
♡野々村病院の人々	7,800	6,300
♡ノヴァ NOVA	7,800	5,700
♡ノスタルジア 1907	11,800	5,000
♡花よりダンゴ	7,800	5,700
♡花よりダンゴ 2	7,800	5,800
遥かなるオーガスタ	6,800	5,200
♡はっちゃけあやよさん1-2-3	6,800	5,700
ハイパーアクアリウム Hyper Aquarium	9,800	4,100
ハイパープラネット HYPER PLANET	12,800	6,400
♡ハンティングルーレット TOTSUGEKI!BAKKON STREET2	8,800	5,500
♡バーチャコール	7,800	6,300
バイブルマスター	11,800	4,700
バトルチェス	8,800	4,700
バブルボブル	9,800	5,200
パズニック	9,800	3,800
パピーズラブ&ソリティアロイヤル	5,800	4,200
パピーズラブ2 Tom Sunday's	6,800	4,200
パラメデス	7,800	4,200
パワードール POWER DOLLS	11,800	6,200
パワーモンガー	12,800	4,300
緋王伝II	12,800	4,800
飛翔鮫	8,800	5,200
ビュウポイント VIEWPOINT	9,800	5,200
ふしぎの海のナディア	14,800	7,800
ファイナル ブロー	9,800	3,800
♡ファニーBee	7,500	6,200

タイトル	定価(円)	特価(円)
フラッシュバック	12,800	4,700
ブライ下巻完結編	9,800	3,700
ブランディア	9,800	4,300
ブランディア 限定バージョン(パッド付き)	10,800	6,200
ブランディッシュ	9,800	4,300
♡ブランマーカー	9,800	6,700
♡ブルー	9,700	5,900
ぷよぷよ	7,800	5,700
♡ぷろ すちゅーでんとG	6,800	5,300
♡プライベートスレイブ	8,800	6,300
プラネッツ・エッジ	12,800	3,400
プリルラ	9,800	7,800
プリンス・オブ・ペルシャ2 日本語版	9,800	5,300
プリンセスメーカー2	12,800	7,700
♡プレゼント2(PRESENT2)	7,800	5,700
♡プレミアム (PREMIUM)	7,800	5,200
♡プレミアム2(PREMIUM2)	7,800	5,200
♡プレリア PLERIA	7,800	5,200
♡プロヴィデンツァ	9,700	5,800
♡星の砂物語	7,800	5,200
♡星の砂物語2	8,800	5,200
♡星の砂物語3	8,800	7,200
ホームタウンUSA	5,800	2,900
♡ポッキー/ポッキー2/ポニオン	8,800	6,800
ポピュラス(プロミストランド内蔵)	12,800	4,200
ポピュラス2	12,800	5,200
魔彩子雀	8,800	5,900
♡魔導学院 R	8,200	6,200
魔法大作戦	9,800	6,800
麻雀エレガンス	5,800	5,300
♡麻雀クリニック増刊号	7,800	6,200
♡麻雀幻想曲	7,800	6,800
♡麻雀幻想曲II	7,800	6,100
麻雀悟空	8,800	4,200
♡曼陀羅家一族	7,200	6,500
マイクロコズム	9,800	3,800
マイトアンドマジックIII	12,800	4,200
マイト・アンド・マジック	12,800	4,400
マイト・アンド・マジック クラウズオブジーン	12,800	4,900
マイト・アンド・マジック ダークサイドオブジーン	12,800	5,600
マッスルボマー	9,800	5,300
マッドストーカー・タウンズ	9,800	5,800
♡マッドパラドクス MAD PARADOX	8,800	6,200
♡マリアに捧げるバラード	8,800	7,500
♡マリリンDX	8,800	6,300
♡マリンフィルト	8,800	6,700
ミスト MYST	12,800	7,700
♡ミラージュ2 Mirage2	8,800	5,900
♡ムウーンライトちゃんリンしゃん	6,400	5,700
♡ムーライト エナジー	7,800	6,500
メガモーフ	9,800	5,200
♡メタル・アイ	8,800	6,300
♡メタル・アイ2	8,800	7,200
メモリーズ	8,800	4,700
森田将棋II	9,800	5,300
モンキー・アイランド	9,800	3,400
モンキー・アイランド2	9,800	5,300
指輪物語 第一巻 旅の仲間	12,800	4,300
指輪物語 第二巻 二つの塔	12,800	4,300
♡夢現 −ゆめうつつ−	8,800	5,700
ゆみみ みっくす	8,800	6,200
♡妖獣倶楽部カスタム	7,800	6,800
♡妖獣戦記	8,800	7,300
雷電伝説	9,700	6,200
ライザンバー	8,800	3,700
ライフ&デス	8,800	2,600
ライフ&デスII ザ・ブレイン	12,800	2,800
ラストサバイバー	9,800	2,900
♡ランス	6,800	5,900
♡ランスII	6,800	5,400
♡ランスIII	6,800	5,800
♡ランスIV	7,500	5,800
龍闘伝	5,200	3,900
リーディングカンパニー	9,800	3,500
リターントゥーゾーク 日本語版	12,800	7,300
♡リップスティック・アドベンチャー 3	7,800	6,600
♡リビドー7 Libido7	8,800	6,800
リブルラブル LibbleRabble	9,700	7,100
♡リング・アウト!!	8,800	6,300
ルーム (LOOM)	8,800	3,700
ルナティック ドーンII	10,800	5,300
ルパンIII世(香港の魔手)	9,800	8,300
♡令嬢物語	7,800	6,800
レイヴンロフト	12,800	5,600
♡レイラ (REIRA)	7,800	5,700
レイルロード・タイクーン	2,900	3,600
レインボー・アイランド EXTRA	8,800	4,800
♡レジェクション(Rejection)電脳少女	12,800	3,600
レジェンド オブ バロア	12,800	4,700
レジオナルパワーII	9,800	4,200
レッスルエンジェルス・スペシャル	8,800	4,800
レッスルエンジェルス2	7,800	4,900
レッスルエンジェルス3	9,800	4,800
レミングス	7,800	3,900
ロイヤルブラッド	9,800	3,200
ロードス島戦記 灰色の魔女	12,600	4,700
ロードス島戦記II 五色の魔竜	12,600	4,200
ロードモナーク	9,800	2,100
♡ワーズ・ワース	8,800	6,700
♡ワンパラ(WANPARA)ウォーズII	8,800	6,800
※♡マークのソフトは18才未満の方は購入できません。		

TOWNSソフトの通信販売を御利用のお客様へ

①御希望の商品名、金額明細、住所、氏名、TELをご記入したメモを同封の上、現金書留にてお送り下さい。ご注文はまとめて3本以上でお願いいたします。
送料は1回のご注文につき本州700円、他の地域は900円です。価格は消費税込みです。

②御希望の商品が人気多数により品薄になり発送までお時間がかかる場合がございます。よろしければ第2、第3希望の商品も御記入下さい。

③価格は変動いたします。この表の価格は1月10日消印分まで有効です。
尚、1月20日以降の価格は1月18日発売の雑誌「Oh! FM-TOWNS 2月号」に掲載の予定です。

㊟2週間以内に御希望の商品がそろわない場合には、御用意できた商品とともに差額を為替にてお送りさせていただきます。なお在庫や価格のお問い合わせ、FAXでの御注文、代金引き換えでのお申し込み等はできません。

パソコンなんでも下取中

あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

渋谷店店頭にて中古ゲームソフト480円より!

今すぐ 全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00〜PM8:00

通販受付 03[3463]4455 (ヨシココ)

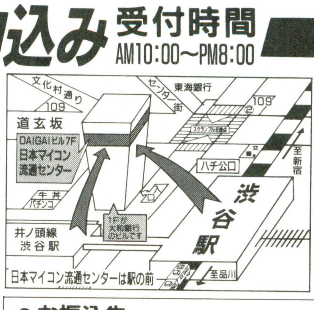
大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901

仙台受付 022(261)0929 FAX.03(3463)4454

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F





●お振込先
〔大和銀行 渋谷支店 (普)6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店 (普)1133110〕
〔第一勧業銀行 渋谷支店 (普)2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店 (普)451454〕
郵便振込口座 00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株)日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中 申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……24時間FAX受付

FAX.03-3463-4454へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

買って安心 使って便利!! **日本マイコン流通センター**

パソコン・周辺機器・ゲームソフトなどまとめて、全国ネットで‥

このチャンスにウインドウズ95にレベルアップ!!

ウインドウズ95が発売

大好評下取キャンペーン実施中!

高価買取・下取

98、486、386、FMタウンズ、カラープリンター、HDD、CDドライブ

特に高く買います。



中古→中古
中古→新品
買換え自由

高価引き取り期間中!!

今月、特に高く買い取る商品

- Win95インストールマシン
- PC-9821Aシリーズ
- PC-9821Xシリーズ
- 9821Vシリーズ
- FM-Vシリーズ
- FM-TOWNSシリーズ
- MSX-TRUBO-R
- カラーインクジェットプリンタ
- 230メガMOドライブ

ゲームソフトも高価買取り中!

こんなに簡単! タイプ別、申込方法

お客様の「住所」、「氏名」、「電話番号」、「年齢」、「ご覧になった雑誌名」を記入したメモに……

買い替えの方 / お売りになりたい方

ハードのある場合		ソフトのみ
買い換え希望の商品を記入して下さい。	ソフトや周辺機器もいっしょに送って下さい。	「PC-98シリーズ」「FM-TOWNSシリーズ」「スーパーファミコン」「WINDOWS」用のソフトをお送り下さい。

メモと一緒に 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル 7F
㈱日本マイコン流通センター 買い取り(あるいは 下取り)係 03-3463-4455㈹
まで宅配便、又は郵便でお送り下さい。

検査が済み次第、下取り品と購入品の差し引き額をお知らせします。

検査が済み次第、早急に高価買取り代金を為替、書留、振込みなどでお届け致します。

●18才未満の方は、保護者の方にお話した上でお送り下さい。●付属品や説明書などが無い時、汚れや傷がひどい物は買い取り価格が下がる場合があります。

お電話1本どこでも買い取り

お近くに宅配便、郵便取扱い店がない方も当社指定の運送会社が商品をお預かりに伺います。商品の梱包をしておいて下さい。(送料はお客様負担です)

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!!

直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。(印鑑と身分証明書をお持ち下さい)

買取は即、現金を支払います。

《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積申込書を用意いたしました。内容をご記入の上、郵便又はFAXにてお送り下さい。1~3日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送りいたします。

《無料見積申込書》の送り先

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル 7F ㈱日本マイコン流通センター 無料見積 係

キリトリ線

《無料見積申込書》

年 月 日 日本マイコン流通センター御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒				TEL		
購入予定日	年 月	職業		年令	才	購入方法	現金・クレジット	分割の場合の希望額	月々 円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

(ベーマガ 2月号)


好評発売中
Ys
V
失われた砂の都ケフィン
イースV 公式ガイドブック（仮題） 1月中旬発売予定
イースV コミック・アンソロジー（仮題） 2月22日発売予定
小説イースV 上巻 1月13日発売予定
中巻 2月15日発売予定
下巻 3月15日発売予定
編集制作：アスキー出版局 発行：株式会社アスペクト
最後で最初のイース
スーパーファミコンでは最後となる「イースV」
スーパーファミコンでは最初の100%オリジナル「イース」
移植ではない、スーパーファミコン初めての完全オリジナル「イース」
外注ではない、スーパーファミコン初めての完全ファルコム制作「イース」
……これこそが、多くのイースファン誰もが待ち望んでいたスーパーファミコンで最初のファルコム・オリジナル。イースの持つ感動はそのままに、今まで培ってきたノウハウを随所に取り入れ、ファルコムの総力を結集し、大きく変貌したイースシリーズ最高作が、スーパーファミコンで遊べる本当に最初で最後の作品です。
イースV 失われた砂の都ケフィン
24メガ＋バッテリーバックアップ
SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。
Falcom®
〒190 東京都立川市曙町1-14-13 ☎0425(27)6501

マルチメディアのNEC

NEC



▲写真は、PC-9821 V7/S5K　▲写真は、PC-9821 V10/S7K　▲写真は、PC-9821 V7/C4K

バリュースターは、Windows®95を快適に使いこなす納得の高性能。

- ●Windows®95をプリインストール。快適な操作環境をバリュースターがさらに加速させます。
- ●全モデルに高速CPU、Pentium™プロセッサを搭載。高い処理能力を身につけています。
- ●CRTディスプレイ標準装備により、使いやすさと優れたコストパフォーマンスを実現しました。
- ●選べるワープロ／表計算をはじめ、約40種ものソフトをプリインストール。買ってすぐに使えます。
- ●FAXの送受信※や話題のインターネットが楽しめる高速モデム内蔵モデルも用意しました。
- ●ビデオCDやカラオケCDなどのデジタル動画が再生できるソフトウェアMPEG再生機能を搭載しました。
- ●マルチメディアを体感できる4倍速のCD-ROMドライブやステレオPCM音源を標準装備しました。

※Windows®3.1環境で使用する場合は、別途FAXソフトが必要。

98MATE［バリュースター］

VALUESTAR誕生。

バリュースターは買ってすぐ使える。

CRTディスプレイ ＋ 一太郎 ロータス1-2-3 or Microsoft® Word Microsoft® Excel

バリュースターならワープロ/表計算の組み合わせが選べます。

PC-9821 V10/S7K 17インチCRT一体型モデル	標準価格（税別）	315,000円から
PC-9821 V10/S5K 15インチCRT一体型モデル	標準価格（税別）	265,000円から
PC-9821 V7/S7K 17インチCRT一体型モデル	標準価格（税別）	288,000円
PC-9821 V7/S5K 15インチCRT一体型モデル	標準価格（税別）	238,000円
PC-9821 V7/C4K 14インチCRT内蔵型モデル	標準価格（税別）	218,000円

本商品には、Microsoft® Windows® 95とMS-DOS® 6.2/Microsoft® Windows® 3.1の両方の基本ソフト(Operating System)がインストールされておりますが、本体を最初に起動したときに選択した片方の基本ソフトのみ使用可能となります。尚、選択されなかった基本ソフトは固定ディスクドライブから自動的に削除されますのでご注意ください。

※ソフトウェア、周辺機器、増設ボード類等はWindows®95のもとで動作可能なものを確認の上ご使用下さい。Windows®95の正式名称はMicrosoft® Windows®95 Operating Systemです。Microsoft、MS-DOS、Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。PentiumはIntel Corporationの商標です。Lotusは、Lotus Development Corporationの登録商標です。一太郎は、株式会社ジャストシステムの登録商標です。一太郎Ver6.3 for Windowsは株式会社ジャストシステムの著作物であり、一太郎Ver6.3 for Windowsにかかる著作権その他は、すべて株式会社ジャストシステムに帰属します。
画面はハメコミ合成です。

ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくお使いください。

NEC The Best Choice for Windows®95 98

Designed for Microsoft® Windows®95

FAXサービス　東京：03-3552-9801　大阪：06-304-9821（電話番号・FAX番号は、よくお確かめのうえおかけください。）

本広告に掲載している商品のカタログ、アップデートサービス情報、及びWindows® 95についての導入ガイド、安心メニュー、体験セミナー、アプリケーション情報をFAXでお送りしています。①お手持ちのFAXから、ダイヤルしてください。②アナウンスにしたがってBOX番号をダイヤルしてください。

7070	(VALUESTAR情報BOX)
7501	(Windows®95安心メニュー)
7506	(98ユーザのための導入ガイド)
7508	(95体験セミナー(東日本版))
7509	(95体験セミナー(西日本版))
7550	(95編アプリケーション情報)
アップデートサービス情報BOX 7431	(Windows 3.1 第3回)
7422	(WindowsNT 3.5)
7421	(OS/2 J2.11)

〈パソコンに関する技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします。〉NECパソコンインフォメーションセンター
東北022(262)9800　東京03(3452)8000　名古屋052(251)9800　大阪06(943)9800　九州092(262)9800　受付時間…9:00～17:00月曜日～金曜日（祝日を除く）電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。
〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先を明記のうえ、〒108-01 東京都港区芝5-7-1NEC 10-28560 VALUESTAR(マイコンBASICマガジン1/8)係までお送りください。

定価500円（本体485円）　雑誌18361-02　T1018361020505

第十五巻第二号通巻一六四号　昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可　一九九六年一月二十五日印刷　一九九六年二月一日発行

電波新聞社　〒141 東京都品川区東五反田一-十一-十五　電話〇三(三四四五)六一一一

'96

わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！パソコンピュータの新しい活用法を満載!!

マイコンBASIC Magazine

2

Win95対策 HDD不要データ処分と空き容量倍増法!!

とじ込み付録
あらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！今月発売の全175本を完全掲載！

電波新聞社